TESTE • Será que você daria um bom investigador?

Vou desvendar isso!

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2
Nº 62
17/5/2001

12788/1 ISSN 1517-7467 62
9 771517 746002

SEJA UM DETETIVE

Entre em um mundo cheio de mistérios e divirta-se com brincadeiras secretas

Envelope-surpresa com:
- 1 letra-robô
- 1 minigibi
- 2 cartas do jogo LETRONIX

E MAIS:
- 4 fichas da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

MAIS LETRONIX PARA VOCÊ!

DIGIMON 2
Dicas para vencer as batalhas do game

www.RECREIONLINE.com.br

FIQUE LIGADO!

FIM DE SEMANA **Cartoon CARTOONS**

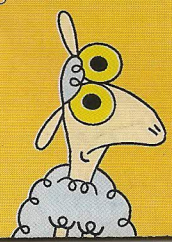
Durante todo o final de semana, sem parar.

são **48 HORAS** de Cartoon Cartoons

a partir de 19 de maio às 6h.

E não perca a grande estréia de

Sheep na Cidade Grande.



- O Laboratório de Dexter
- As Meninas Superpoderosas
- Coragem, o Cão Covarde
- A Vaca e o Frango
- Eu Sou o Máximo
- Du, Dudu e Edu
- Mike, Lu e Og
- Johnny Bravo

CARTOON NETWORK™

O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS

www.CartoonNetwork.com.br

TM & © 2001 Cartoon Network. An AOL Time Warner Company

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você é observador?**
Faça o teste para descobrir.

8 FIQUE LIGADO **O mundo dos detetives**
Conheça os truques dessa turma.

11 PASSATEMPO **Labirinto**

12 PARA BRINCAR **Brincadeiras de detetive**
Para se divertir com os amigos.

14 GAMES ***Digimon 2***
Entre para a turma dos digiescolhidos.

16 NO SITE **RECREIO na rede**

17 GALERIA **Artista e inventor**
Conheça Alexander Calder.

18 FAZENDO ARTE **Enfeites no ar**
Faça móbiles legais para sua casa.

20 BICHOS **Abraço de polvo**
Saiba mais sobre esse bicho.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

26 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

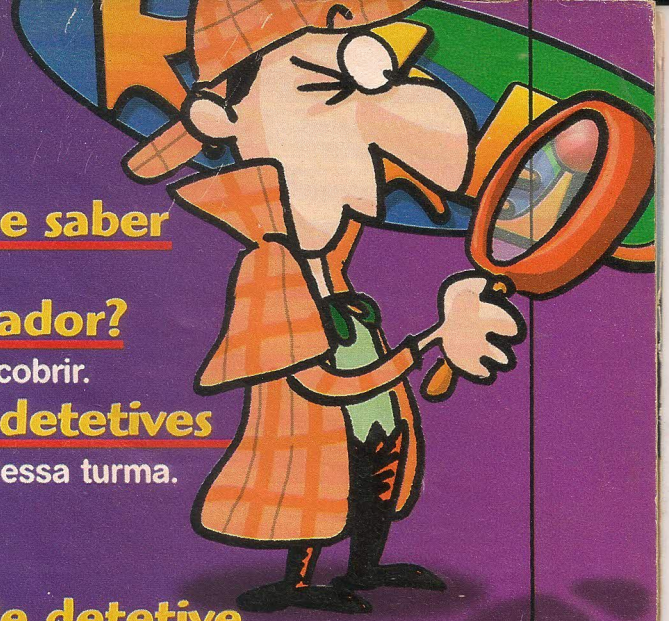
27 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Quebra-cabeça**
Brinque com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**
Encaixe as palavras nos lugares certos.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: MONTAGEM COM ILUSTRAÇÃO DE WANDER MENDES/JEAN GALVÃO (DETETIVE)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

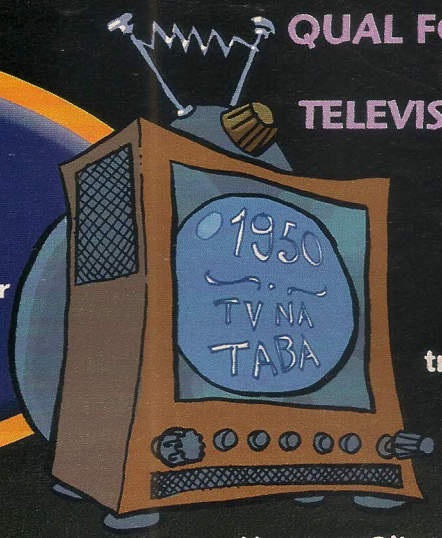
CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL FOI O PRIMEIRO PROGRAMA DE TELEVISÃO DO BRASIL?



Louise Souza, 11 anos
Contagem – MG

Tainara Mattos, 11 anos
Alvorada – RS

Foi o *TV na Taba*, transmitido em 18 de setembro de 1950. Era um programa de variedades apresentado por Homero Silva. Teve a participação dos atores Lima Duarte, Mazzaropi, Hebe Camargo, Lolita Rodrigues e outros. Foi exibido na PRF-3-TV Tupi de São Paulo, a primeira estação de televisão da América Latina.

QUANDO COMEÇA A NASCER A JUBA DO LEÃO?

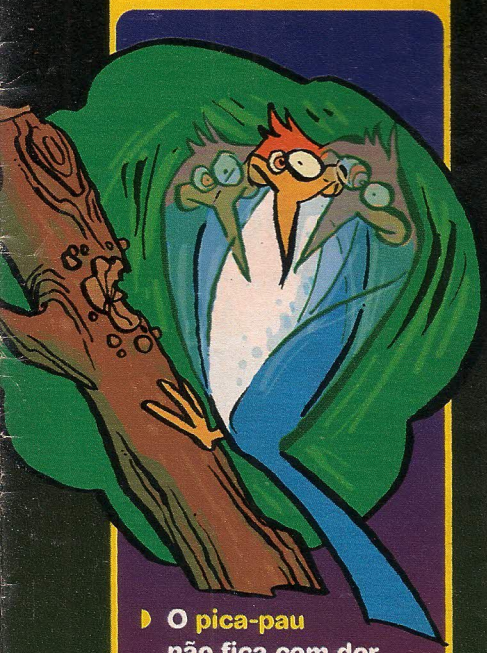
Thiago Rodrigues, 12 anos
Rondonópolis – MT

A juba começa a aparecer quando o filhote tem em torno de 1 ano. Geralmente, quando completa 1 ano e meio, ele já tem uma grande quantidade de pêlos na sua pequena juba.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO). ETELVINO BECHARA (PROFESSOR DO INSTITUTO DE QUÍMICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO)

VOCÊ SABIA QUE...

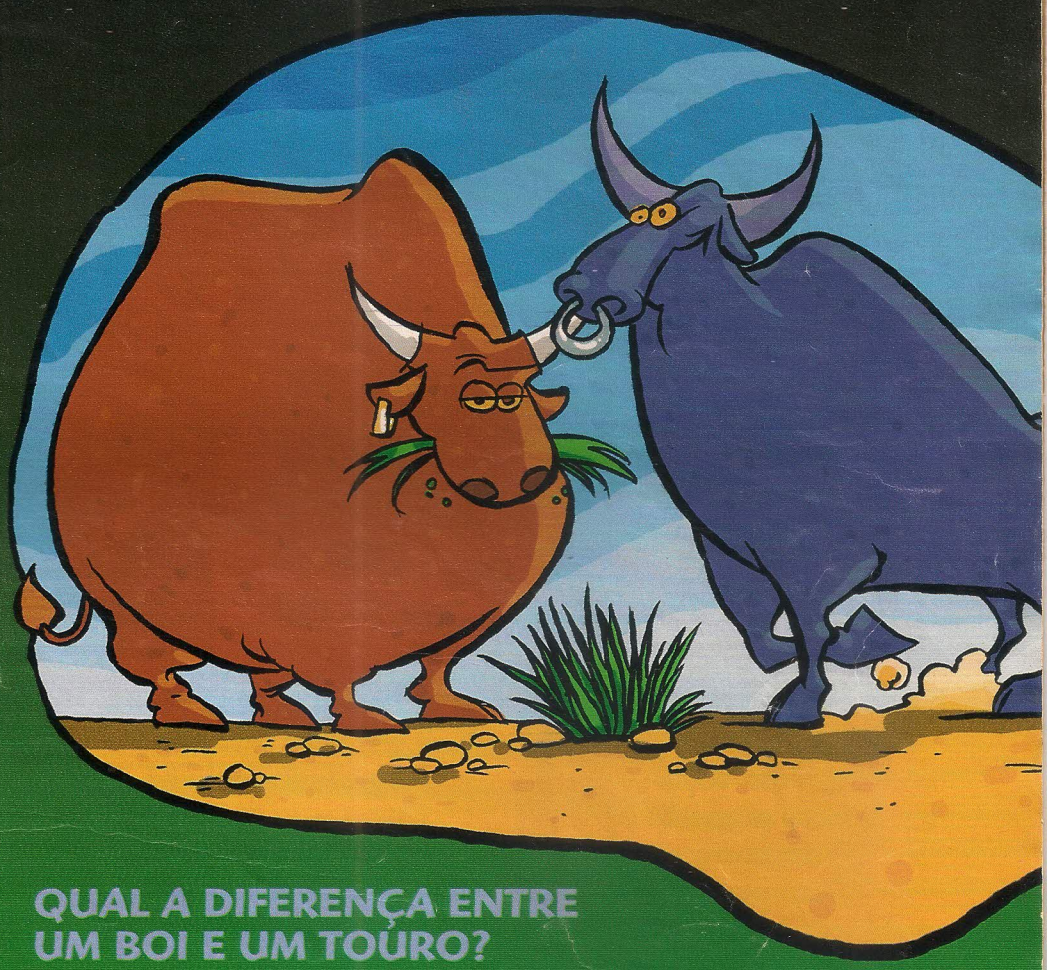


- O pica-pau não fica com dor de cabeça ao bicar as árvores porque tem pequenas bolsas de ar na cabeça que diminuem o impacto das batidas?
- As baratas surgiram na Terra antes mesmo dos dinossauros? Foram encontrados fósseis de baratas com mais de 300 milhões de anos.
- A Floresta Amazônica possui mais de 2.500 espécies de árvores? Em um pequeno espaço de terra é possível encontrar mais de 300 espécies diferentes.

TENHO UMA CAMISETA QUE BRILHA NO ESCURO. COMO ELA FUNCIONA?

Mariana Monteiro Meneses, 11 anos
São Paulo – SP

Algumas tintas especiais podem armazenar luz quando são expostas a ela. Algum tempo depois, esse tipo de tinta começa a liberar aos poucos a luz armazenada. É essa tinta, chamada de fluorescente, que existe na sua camiseta.



QUAL A DIFERENÇA ENTRE UM BOI E UM TOURO?

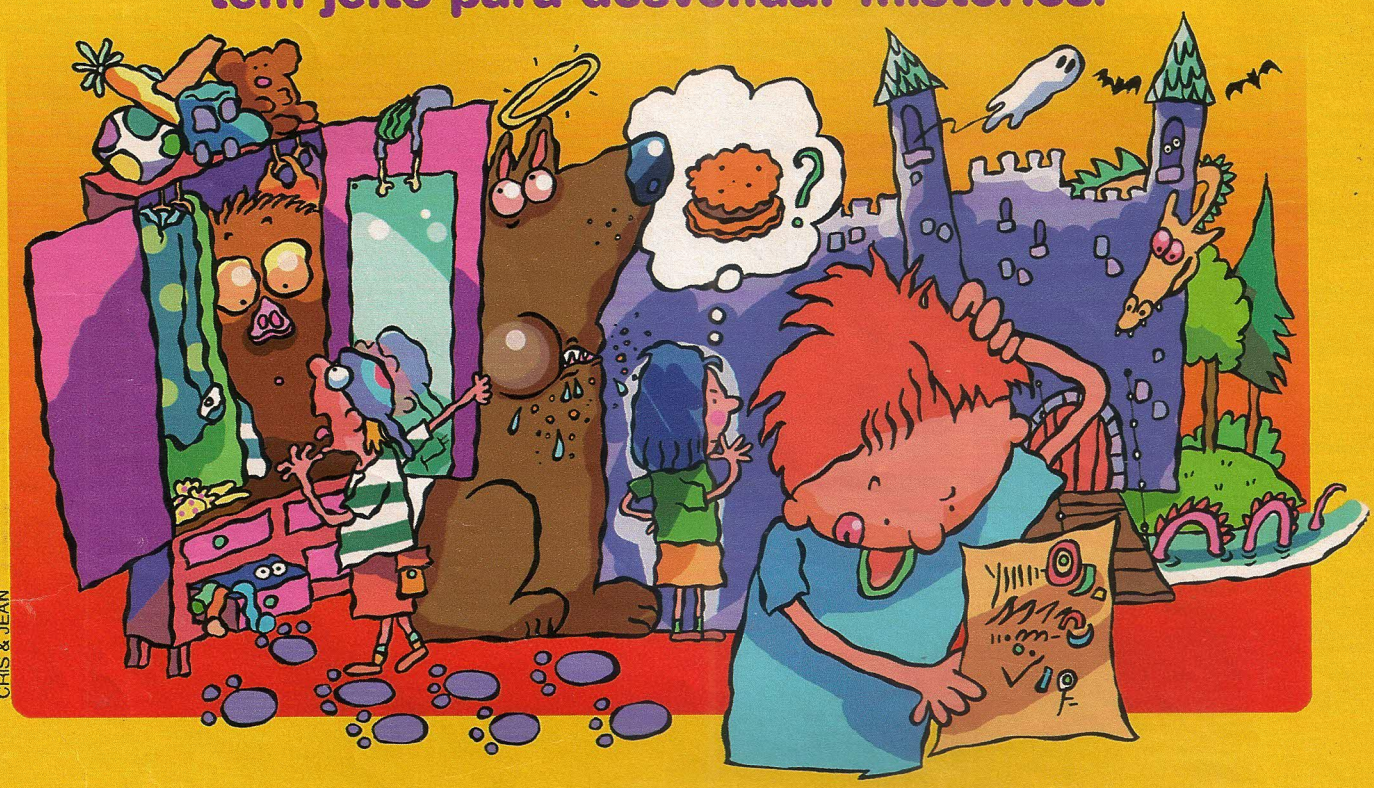
Felipe Machado,
Bom Despacho – MG

Eles são o mesmo animal, mas os bois passaram por uma cirurgia e não podem mais se reproduzir. Mais gordos, os bois são usados como fonte de alimento para o homem e em trabalhos pesados, como puxar carroça, arar a terra etc. Já o touro é um animal escolhido para ser um reprodutor, ou seja, ter vários filhotes.

teste

Você é um bom DETETIVE?

Responda às perguntas e descubra se você tem jeito para desvendar mistérios.



CRIS & JEAN

1 **Você sempre deixa seu armário fechado. Um dia volta para o quarto e o encontra aberto. Qual sua reação?**

- A Fecha a porta de novo e nem pensa no assunto.
- B Acha estranho, mas logo esquece.
- C Começa a imaginar mil histórias e tenta descobrir quem poderia ter mexido ali.

2 **Se vai passar férias em uma fazenda e percebe que há uma abertura no teto da sala, você...**

- A Fica supercurioso, imaginando que lá em cima pode haver um quarto secreto.
- B Pega no pé de seus pais até que eles coloquem uma escada para espiar.
- C Pensa que deve ser bem sujo lá em cima.

3 **Se encontra um bilhete cheio de garranchos jogado embaixo da sua carteira, o que você faz?**

- A Tenta entender o que está escrito e se não consegue acaba deixando para lá.
- B Atira o papel no lixo.
- C Leva para casa e se esforça para decifrar as letras: pode ser um código secreto.

4 Se vê pegadas pela casa, qual é a sua reação?

- A Segue as pistas e, por causa do percurso e do tamanho, descobre quem fez a sujeira.
- B Avisa sua mãe que a casa está suja.
- C Pergunta quem fez aquilo.

5 Se alguém abriu seu biscoito favorito, você:

- A Não liga, pois tem mais no armário.
- B Interroga todo mundo da casa para saber quem foi.
- C Decide esconder os outros pacotes.

6 As histórias de que você mais gosta têm:

- A Piadas engraçadas.
- B Aventuras.
- C Mistério.

7 Seu irmão esconde algo no armário assim que você entra no quarto. Qual a sua reação?

- A Decide que vai descobrir o segredo de qualquer jeito, mesmo que precise revistar o armário.
- B Pergunta muitas vezes o que ele estava fazendo.
- C Acha que deve ser bobagem e que não vale a pena perder tempo com isso.

8 Se encontra um caderno sem nome na classe, o que você faz?

- A Entrega para a professora.
- B Investiga a letra e descobre de quem é.
- C Tenta descobrir o dono, mas não consegue.

9 Que lugar você acharia mais legal?

- A Uma praia.
- B Um castelo cheio de passagens secretas.
- C Uma casa com um quarto secreto.

10 Se alguém entra em seu quarto, você:

- A Logo percebe, pois sempre há alguma pista.
- B Só nota se a pessoa mudou algo de lugar.
- C Nunca percebe.

Some os pontos

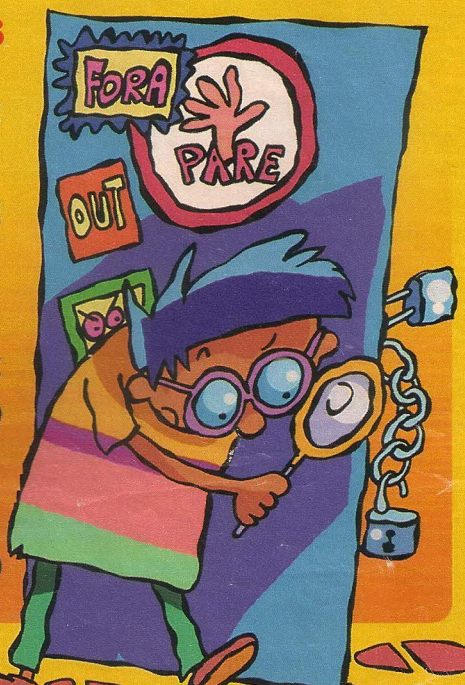
1	A ▸ 0	B ▸ 1	C ▸ 2
2	A ▸ 0	B ▸ 2	C ▸ 1
3	A ▸ 1	B ▸ 0	C ▸ 2
4	A ▸ 2	B ▸ 0	C ▸ 1
5	A ▸ 0	B ▸ 2	C ▸ 1
6	A ▸ 0	B ▸ 1	C ▸ 2
7	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 0
8	A ▸ 0	B ▸ 2	C ▸ 1
9	A ▸ 0	B ▸ 2	C ▸ 1
10	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 0

RESULTADO

0 a 5 pontos
Para ser um detetive você vai ter de se esforçar um pouco. Tente ser mais curioso e preste mais atenção no que acontece ao seu redor.

6 a 12 pontos
Você é curioso e gosta de bancar o detetive. Mas, se percebe que vai ter muito trabalho, logo muda de idéia. Não desista facilmente: você pode solucionar casos enigmáticos.

13 a 20 pontos
Você adora desvendar mistérios e deve ser um ótimo detetive. Azar de quem tentar fazer algo escondido. Só tenha cuidado para não parecer intrometido.



NADA DE MISTÉRIO

Saiba mais sobre os detetives e veja como fazer suas próprias investigações.

Seu brinquedo favorito sumiu? Você acha que alguém mexeu nos seus cadernos? Não entre em pânico e comece logo a investigar. Para decifrar mistérios assim, você precisa ser observador e prestar atenção em tudo como um bom detetive.

Especialistas em desvendar segredos, esses profissionais trabalham reunindo pistas para descobrir a solução dos casos mais complicados.

Nos livros, nos filmes e na realidade eles estão sempre juntando peças de histórias que parecem grandes quebra-cabeças.

Para isso, investigam lugares em busca de pegadas, impressões digitais, fios de cabelo ou qualquer sinal estranho. Depois, procuram testemunhas e falam com os suspeitos. São todos esses passos e segredos que tornam as histórias de detetive tão empolgantes e gostosas de ler e assistir.

SEJA DISCRETO

Claro que não se encontra pela rua espiões com uma grande lupa na mão, casaco comprido e jeito desconfiado

como nos livros. Um dos segredos da profissão é não chamar atenção.

Assim, uma moça que parece distraída lendo jornal em uma praça pode estar observando tudo ao redor. Outro truque comum são os códigos secretos e disfarces.

Além dessas técnicas e de equipamentos como binóculos e gravadores, um detetive precisa ter ótimo raciocínio. Não adianta só achar as pistas. É preciso usar a cabeça para encaixá-las e desvendar o mistério. Claro que um pouco de sorte também ajuda.

Os primeiros

Os assaltantes de trem faziam a festa nos Estados Unidos no século 19. Isso até surgir uma das primeiras agências de detetive do mundo, fundada pelo ex-xerife Allan Pinkerton.

Os detetives da Agência Pinkerton tinham de saber atirar e cavalgar bem. Eles se especializaram em pegar ladrões de trem e proteger cargas valiosas, como carregamentos de ouro e outros minérios, transportados nas estradas de ferro.

JEAN GALVÃO

Pronto para tudo

Alguns equipamentos úteis para suas investigações:

LUPA É uma lente de aumento que serve para localizar e observar as pistas.

LANTERNA Não pode faltar. Já pensou se tiver de procurar alguma coisa em um lugar escuro?

GRAVADOR Para não esquecer nada do que as pessoas dizem, é melhor gravar.

BINÓCULO Para observar o que acontece sem que ninguém saiba.

BLOCO DE NOTAS Anote tudo de importante ou estranho que acontece.

COMPUTADOR Pesquisas na Internet podem ajudar a investigar os suspeitos.

DETETIVES FAMOSOS

Siga as pistas destes superferas.

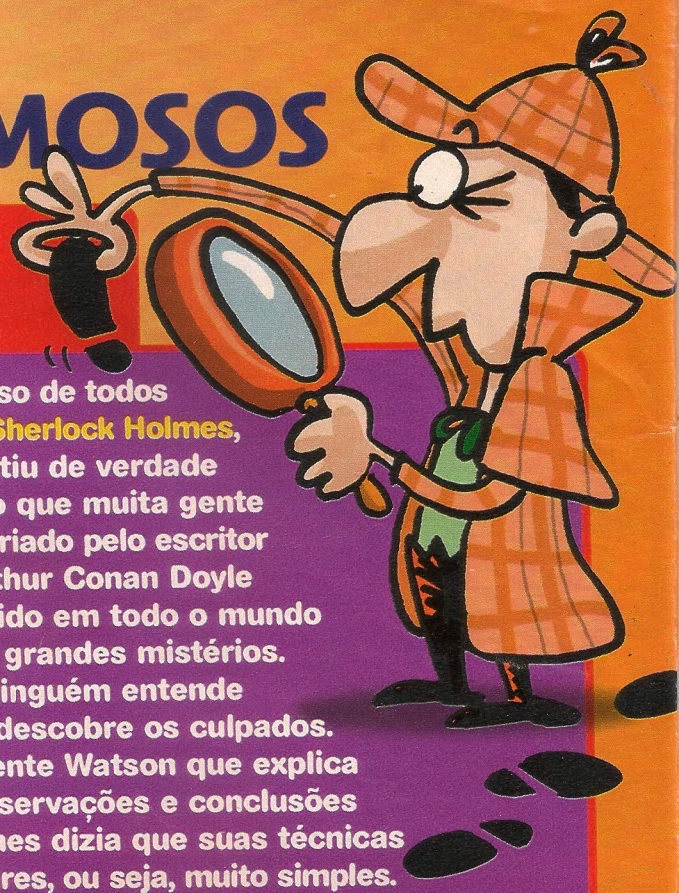
Ele chegou primeiro

O francês **Auguste Dupin** usava seu raciocínio perfeito para decifrar casos misteriosos e pode ser chamado de pai dos detetives da ficção. Seu criador, o americano Edgar Allan Poe, foi o primeiro a escrever uma história policial, em 1841.

Dupin sempre trocava o dia pela noite e ficava horas lendo em seu apartamento.

JEAN GALVÃO

Elementar, meu caro Watson!



O mais famoso de todos os detetives é **Sherlock Holmes**, que nunca existiu de verdade ao contrário do que muita gente pensa. Ele foi criado pelo escritor escocês Sir Arthur Conan Doyle e ficou conhecido em todo o mundo por solucionar grandes mistérios.

Nos livros, ninguém entende como Holmes descobre os culpados. É o seu assistente Watson que explica as incríveis observações e conclusões do chefe. Holmes dizia que suas técnicas eram elementares, ou seja, muito simples.

Ele sabe de tudo!

Muito calmo e sempre fumando cachimbo, o **Inspetor Maigret** parecia ser capaz de entender o que se passava na cabeça dos suspeitos. O personagem foi criado pelo escritor Georges Simenon em 1929 e apareceu em mais de 80 histórias do autor.

Na TV

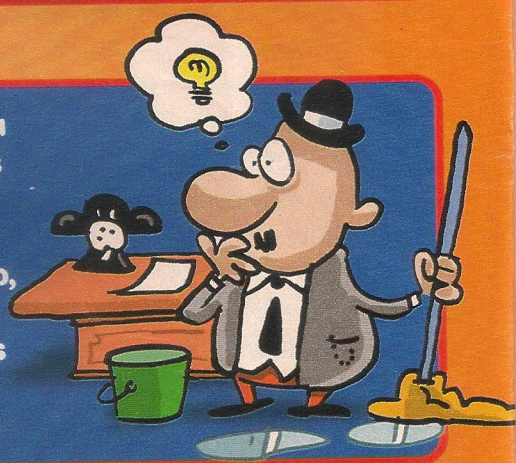
Turma do Scooby
Scooby e amigos desvendam segredos arrepiantes na Cartoon.

Talento em família
Shirley Holmes é sobrinha-bisneta de Sherlock Holmes e decifra casos enigmáticos. O seriado é exibido na Fox Kids.

Vovó, Piu-Piu e Frajola
A Vovó parece uma velhinha tranqüila, mas resolve qualquer mistério com seus parceiros.

Louco por desafios

Hercule Poirot resolveu muitos enigmas em livros de Agatha Christie, a rainha do mistério. Ele é baixinho, organizado, maníaco por limpeza e adora resolver os casos que a polícia de Londres não consegue solucionar.



PASSATEMPO

LABIRINTO

Enquanto o detetive investiga as digitais para descobrir quem mexeu no seu videogame, tente solucionar este labirinto.

Resposta na página 42.

WANDER MENDES

TREINAMENT

Para ser um detetive você precisa conhecer alguns truques. Confira essas dicas e treine brincando.

Adivinhe quem é!

Para observar lugares e pessoas sem ser descoberto é importante fazer um disfarce:

- Amarre o braço com um lenço para fingir que ele está quebrado.
- Com uma toalha em volta do pescoço e um casaco você vai parecer maior.
- Prenda uma almofada pequena na barriga para ficar mais gordinho.
- Com talco no cabelo você fica mais velho.
- Use óculos antigos sem lentes.

Investigue

Chame a turma toda para brincar e corte papéis em branco. Em um deles escreva DETETIVE, em outro, BANDIDO e nos que sobraram, VÍTIMA.

Todos devem se reunir em um círculo e sortear um papel. Discretamente o bandido pisca para alguém, que vai dizer "Fui atingido". Quem sorteou o papel DETETIVE tem de descobrir quem é o bandido. Para isso precisa ficar ligado em tudo que acontece ao seu redor.

Linguagem de sinais

Às vezes, os detetives fingem que não conhecem seus parceiros.

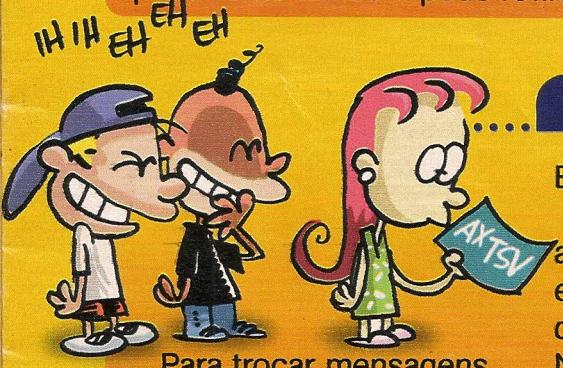
Você pode brincar assim usando sinais para conversar com um amigo. É só combinar o que os gestos vão significar. Coçar a cabeça, por exemplo, pode querer dizer "Vamos embora". Colocar a mão direita no bolso pode ser "Sim" e a mão esquerda, "Não". Invente seu código e divirta-se!

O ESPECIAL

Armadilhas

Para descobrir se há algum intruso mexendo em suas coisas, siga essas dicas:

- **Porta colada** - Com um pedaço de fita adesiva, cole um fio de seu cabelo entre a porta e o chão do quarto. Se alguém abrir a porta, o fio vai se soltar. Use esse truque em gavetas e armários.
- **Papéis marcados** - Espalhe pedaços de papel onde você deixa suas coisas. Com um lápis, faça um risco que continue por dois ou mais papéis. Se mexerem nos objetos, os papéis mudarão de lugar e você vai perceber que o risco foi interrompido. Mas lembre-se que o vento também pode revirar tudo.



Bilhetes em código

Para trocar mensagens secretas com seus amigos, recorte duas tiras de papel. Em uma delas escreva o alfabeto em ordem.

Em outra, misture as letras. Para escrever o bilhete, ajuste uma tira sobre a outra e use as letras do alfabeto que está fora de ordem. No desenho abaixo, por exemplo, o **F** vale pelo **A**.

A	B	C	D	E	F	G	H
F	T	M	I	S	E	B	P

Quem for ler, precisa ter duas tiras de papel iguais às suas.

JEAN GALVÃO

Festa do mistério

Faça uma festa de aniversário de detetive. Escreva *Confidencial* nos convites e avise que o convidado tem de ir disfarçado e investigar um caso durante a festa. Decore a sala com pegadas e crie um jogo do tipo *Caça ao Tesouro* distribuindo mapas entre os convidados, que devem procurar um brinde secreto.

GAMES

HORA DE DIGIEVOLUIR!

Divirta-se com a turma de *Digimon 2* no Playstation.

DIGITRUQUES

Quem tem o acessório GameShark no videogame não precisa quebrar a cabeça para se sair bem em *Digimon 2*. É só digitar os códigos a seguir.

Obter todos os itens do jogo
5000EC020000
3005F3F60063
000000000000

Ganhar experiência
8005E7160098
8005E714967F

Nível máximo
3005E7110099

Atenção, digiescolhido: o mundo está em perigo e somente você tem habilidade e poder para vencer os digimaus.

Prepare seus digicacarecos e siga em uma jornada que o levará por labirintos muito complexos e cavernas perigosas.

O game é divertido e traz os monstrinhos do desenho com ataques e gritos de guerra iguais aos que aparecem na TV.

Para jogar você controla um tanque blindado, que pode ser equipado com mísseis e peças que aumentam sua resistência. O veículo é

Quanto mais inimigos você vencer, mais fases novas vai encontrar.

Para vencer use também técnicas de defesa e contra-ataque.

útil também para destruir barreiras mágicas e ultrapassar armadilhas.

O seu objetivo mais importante é fazer com que seus amiguinhos virtuais digievoluam.

Você vai ter um trabalhão para vencer dezenas de lutas e torneios e precisa usar os itens certos para deixar seu Digimon mais forte.

Além da transformação no visual, os monstrinhos vencedores ganham mais poderes e ficam ainda mais fortes.

Para conseguir essa proeza, alcance os níveis mais altos e vá ao seu quartel-general para se transformar.

DICAS

Para detonar os vilões transforme-se em Digimons ainda mais poderosos:

HERCULES-KABUTERIMON ▸ para ter um, capture um Tentomon e faça-o evoluir além do nível 31.

IMPERIALDRAMON ▸ consiga um Veemon com pontuação 4DP e deixe-o evoluir além do nível 31.

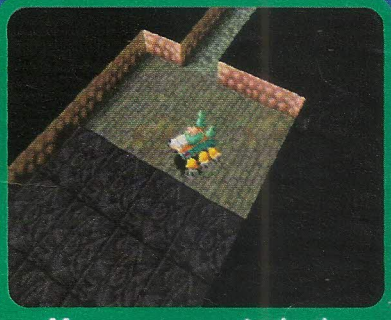
METALGARURUMON ▸ faça um Gabumon evoluir além do nível 35.

NINJAMON ▸ capture um Patamon e faça-o evoluir até alcançar o nível 11.

PAILEDRAMON ▸ combine o StingMon e o ExVeemon.

VENOM-MYOTISMON ▸ adquira um Demidevimon e evolua-o para Devimon. Lute até o nível 21 e digivolva para Myostismon. Eleve-o até o nível 31.

Converse com Carol para participar de missões mais perigosas.



Mesmo no controle de um tanque, tenha cuidado com as armadilhas.

Treine bastante antes de encarar inimigos poderosos como Leomon.

Antes de capturar mais um Digimon, veja na ficha se ele é de alto nível.

Procure o ponto fraco do adversário antes de mandar suas magias.

Enfrente os campeões do Coliseum para fortalecer sua equipe.

NORIATSU YOSHIKAWA

www.recreionline.com.br

QUEM É O MELHOR DETETIVE PARA VOCÊ?

Mickey
Sherlock Holmes
Shirley Holmes
Flint, o detetive do tempo
James Bond - 007
Agente 86 - Maxwell Smart
Tintim
Ace Ventura
Hercule Poirot

BICHOS

Se você gostou de ler sobre polvos na revista, veja mais um pouco no RECREIONLINE.

DESCUBRA A NATUREZA!

Entre na seção *Natureza* e viaje por cavernas, desertos, vulcões e icebergs, fazendo grandes descobertas.

QUER BRINCAR DE DETETIVE?

É só entrar no site da RECREIO e bancar o agente secreto. Descubra a senha e cumpra sua missão especial!

VEM AÍ...

Que tal saber quais os filmes que vão estrear no cinema? Leia tudo sobre *Pokémon 3*, *Harry Potter*, *Pequenos Espiões*, *Rugrats em Paris*, *Atlantis, o Reino Perdido* e muitas outras novidades na seção *Fique Ligado*.

DIVULGAÇÃO

Neste móbile, Calder usou pedaços de vidro, plásticos e até peças de bicicleta.

Artista inventor

Com arames e peças coloridas, Alexander Calder criou um novo jeito de fazer arte.

O que é, o que é? Tem bichos, aviões e pássaros, fica dependurado no teto e balança com o vento. Adivinhou? É um móbile!

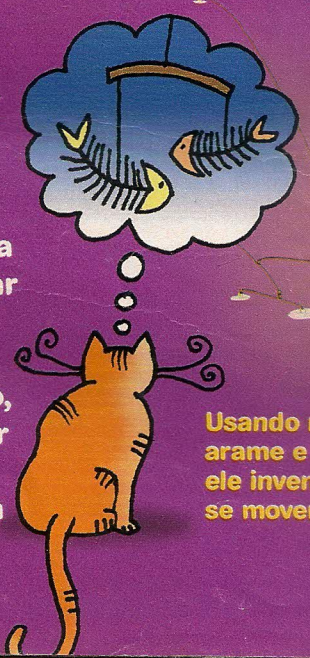
Muita gente tem um desses para enfeitar o quarto ou para brincar. Mas você já parou para pensar quem teve a idéia de fazer o primeiro móbile?

O criador dessa mistura de escultura e brinquedo foi o norte-americano Alexander Calder. Desde pequeno ele gostava de inventar coisas: tinha sua própria oficina e adorava brincar com arame.

Quando cresceu, resolveu ser engenheiro, mas logo passou a pintar e fazer esculturas.

Ele morava na França quando começou a criar bichos de madeira e arame, só por diversão.

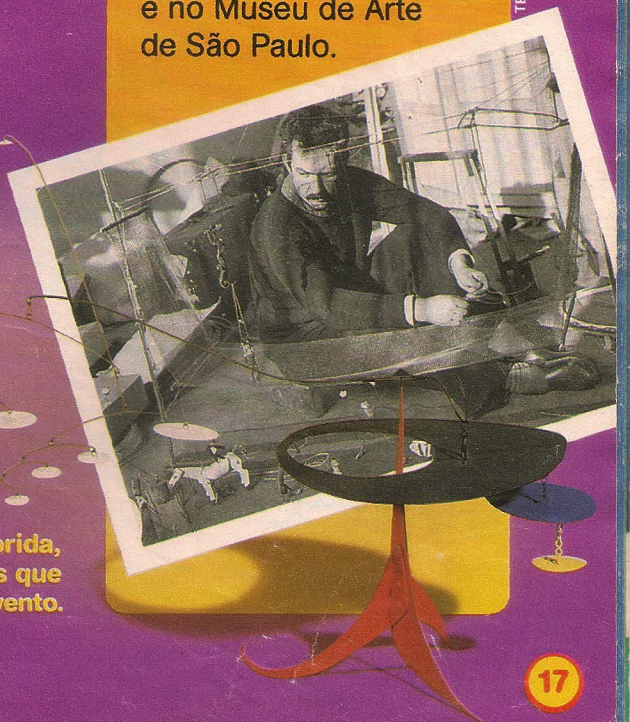
Aos poucos, o artista inventou os móbiles, esculturas que se movem formando figuras novas no ar o tempo todo. Hoje Calder é considerado um dos escultores mais criativos do século 20.



Saiba mais

Alexander Calder nasceu na Filadélfia, nos Estados Unidos, em 1898 e morreu em Nova York, em 1976. Ele criou pinturas, esculturas e móbiles que estão em museus do mundo todo.

O artista viajou muito e visitou o Brasil algumas vezes. Na cidade de São Paulo, há obras dele no Museu de Arte Contemporânea e no Museu de Arte de São Paulo.



Usando metal, arame e tinta colorida, ele inventou obras que se movem com o vento.

TEXTO: RENATA SANT'ANNA/ILUSTRAÇÕES: WILL/FOTOS: REPRODUÇÃO

FAZENDO ARTE

ESCULTURA

Você também pode virar artista

Borboletas coloridas

Você vai precisar de:

- varetas
- linha
- guache
- papelão
- fita adesiva

ILUSTRAÇÕES: WILL
MÓBILES: MARCOS FABIANO LOPES
FOTOS: LEO FELTRAN

1 Corte 2 varetas do mesmo tamanho. Prenda-as com a fita para formar uma cruz. Pinte.

2 Copie os moldes acima no papelão e recorte. Pinte dos dois lados. Depois, faça um furinho na parte de cima de cada figura.

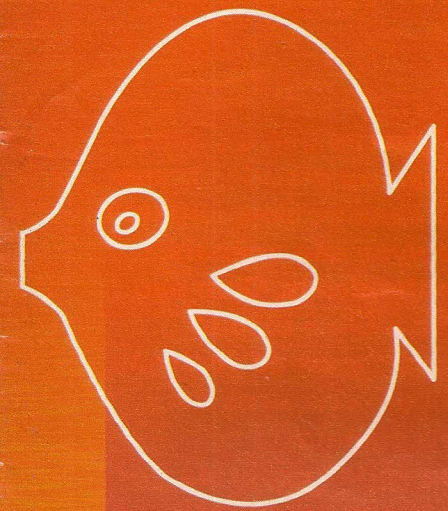
3 Recorte 8 pedaços de linha de tamanhos diferentes e prenda cada um deles em uma figura pela ponta. Amarre a outra ponta de cada linha nas varetas.

4 Amarre uma linha no centro das varetas para pendurar o móbile. Escolha um lugar e peça para um adulto ajudar a colocá-lo no alto.

OU BRINQUEDO?

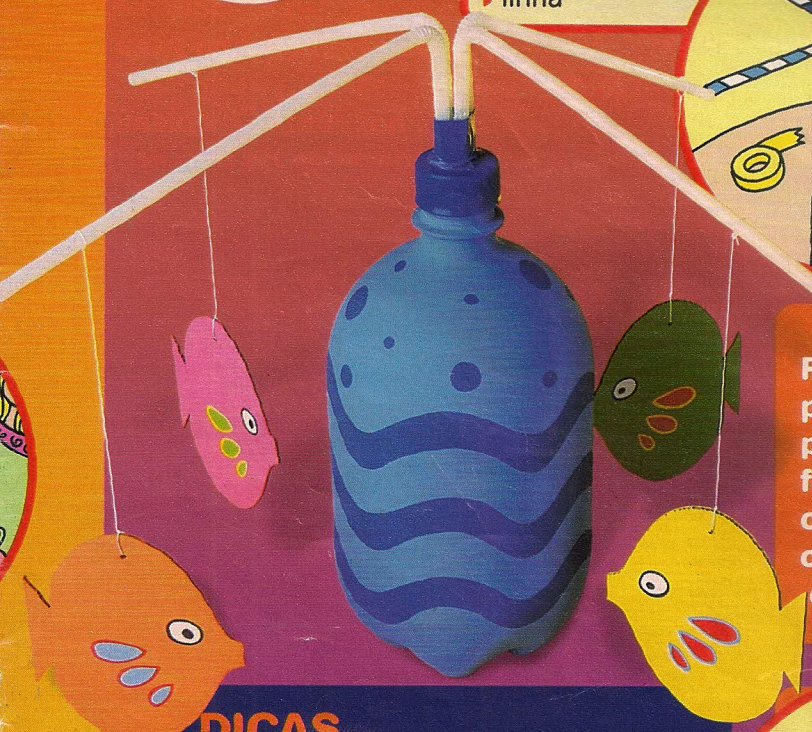
e fazer móbiles bem coloridos para sua casa.

Peixinhos divertidos



Você vai precisar de:

- 1 garrafa plástica com tampa
- guache
- massa de modelar
- 4 canudinhos dobráveis
- fita adesiva
- papelão
- linha



1 Lave a garrafa e deixe secar. Pinte com tinta branca. Depois, passe tinta colorida e decore.

2 Cole um pedaço de massa de modelar na tampa e prenda os canudinhos. Use fita adesiva para deixar mais firme.

3 Recorte moldes do peixe no papelão, pinte e faça um furo na parte de cima. Prenda nos canudinhos com a linha.

4 Tire a tampa e coloque um pouco de água ou areia na garrafa para que ela fique em pé.

DICAS

- Para manter o equilíbrio, distribua igualmente as peças que têm o mesmo tamanho.
- Invente outros móbiles com objetos que tem em casa, como botões, conchas e tampinhas.
- Deixe o móbile perto de uma janela para ver as figuras se moverem.

Quem quer um abraço?

Com oito braços fortes e uma cara esquisita, os polvos são bichos inteligentes e cheios de truques.

Menores que a palma da mão ou grandes como uma casa de dois andares, os polvos são animais inconfundíveis. Com seu corpo mole e os oito braços cheios de ventosas, parecem criaturas de outro planeta.

Há várias espécies diferentes desse molusco, que não têm concha para se proteger e vivem em tocas nos mares tropicais e temperados do mundo.

TONY STONE

Mais polvos...

www.recreionline.com.br

O polvo tem ventosas em seus tentáculos. Elas ajudam o bicho a agarrar alimentos, se fixar em rochas e se arrastar pelo fundo do mar.

IMAGE BANK

Droga! Esses turistas não me deixam em paz!

Espertinhos

Polvos e lulas fazem parte do grupo dos animais cefalópodes, um nome que significa ter os pés na cabeça.

Eles são bem inteligentes se comparados a outros bichos invertebrados. Experiências mostram que os polvos, por exemplo, conseguem aprender e reconhecer formas e cores.

Muitos segredos

Os pratos prediletos desses bichos são peixes, lagostas, caranguejos e estrelas-do-mar. Eles encontram as presas com sua ótima visão e usam os tentáculos para pegá-las.

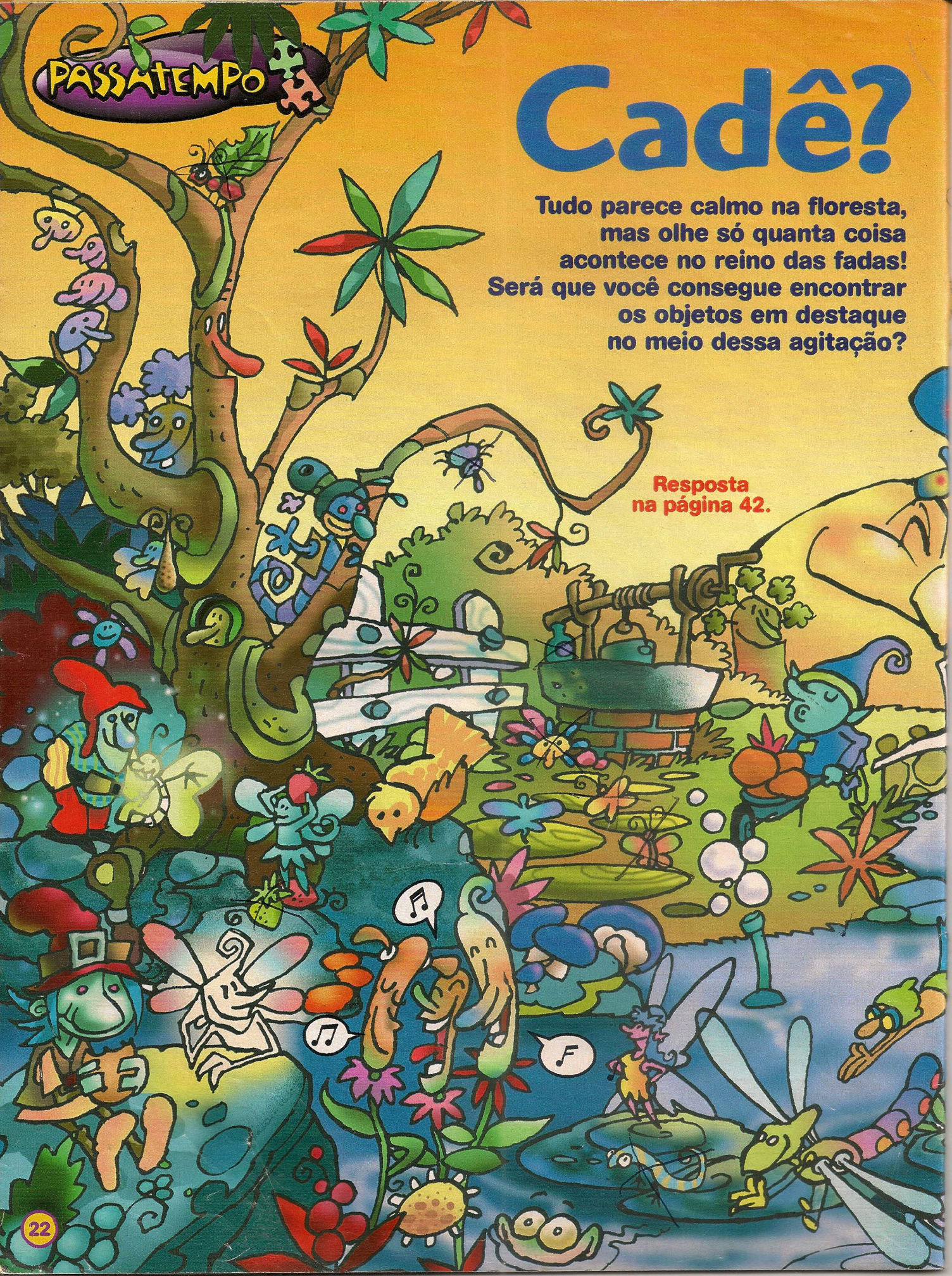
Para não serem atacados por tubarões e outros animais, os polvos têm seus truques. Sua pele pode mudar de cor e de textura, dependendo do ambiente, para que fiquem disfarçados.

Se percebem alguma ameaça, eles soltam uma tinta que se espalha na água e fogem enquanto o inimigo fica sem enxergar.

Normalmente, os polvos se arrastam pelo solo para se mover, mas, se estão com pressa, juntam seus tentáculos e soltam jatos d'água com um órgão chamado sifão. Assim têm impulso para nadar rapidamente.

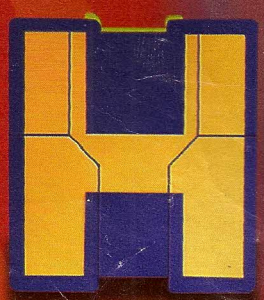
Os filhotinhos nascem de ovos que a fêmea coloca embaixo de rochas ou em outro lugar seguro.

A mãe, muito dedicada, fica tomando conta e limpando os ovos com suas ventosas e jatos d'água. Quando nascem, os bebês de polvo parecem miniaturas de seus pais. Por algumas semanas eles são levados pela correnteza até que cresçam e passem a morar no fundo do mar.


PASSATEMPO
Cadê?
Tudo parece calmo na floresta, mas olhe só quanta coisa acontece no reino das fadas! Será que você consegue encontrar os objetos em destaque no meio dessa agitação?
Resposta na página 42.

FÁBIO COBIACO

LETRONIX



C.A.R.I.LLO PASTORE EURO R.S.C.G.

EDITORA Abril

ELES SE TRANSFORMAM EM LETRAS. E VOCÊ, NUMA FERA EM PORTUGUÊS.

Toda quinta, nas bancas.

Os Letronix continuam sua batalha contra os erros de ortografia para defender a Língua Portuguesa. Uma coleção superdivertida, que vem toda semana na revista Recreio, para quem quer aprender brincando. Colecione.

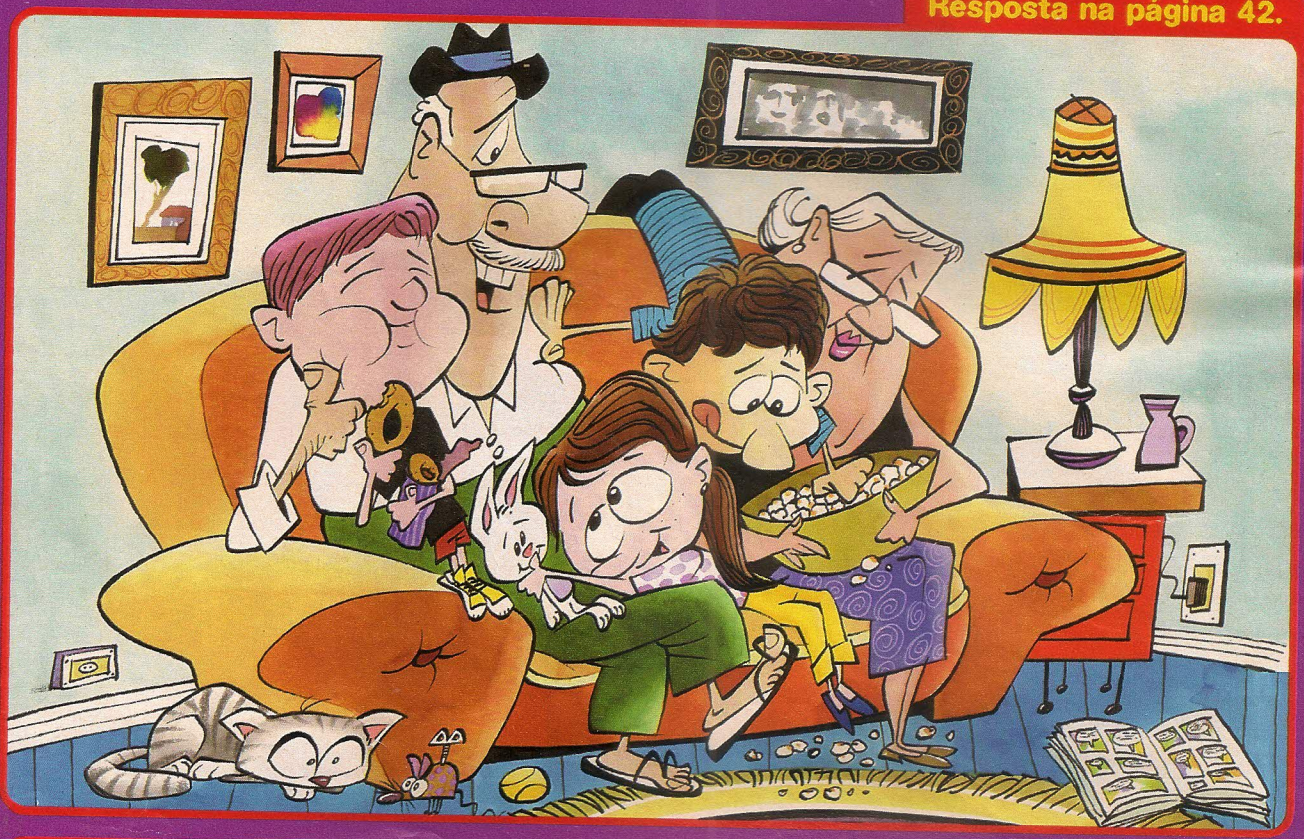
RECREIO

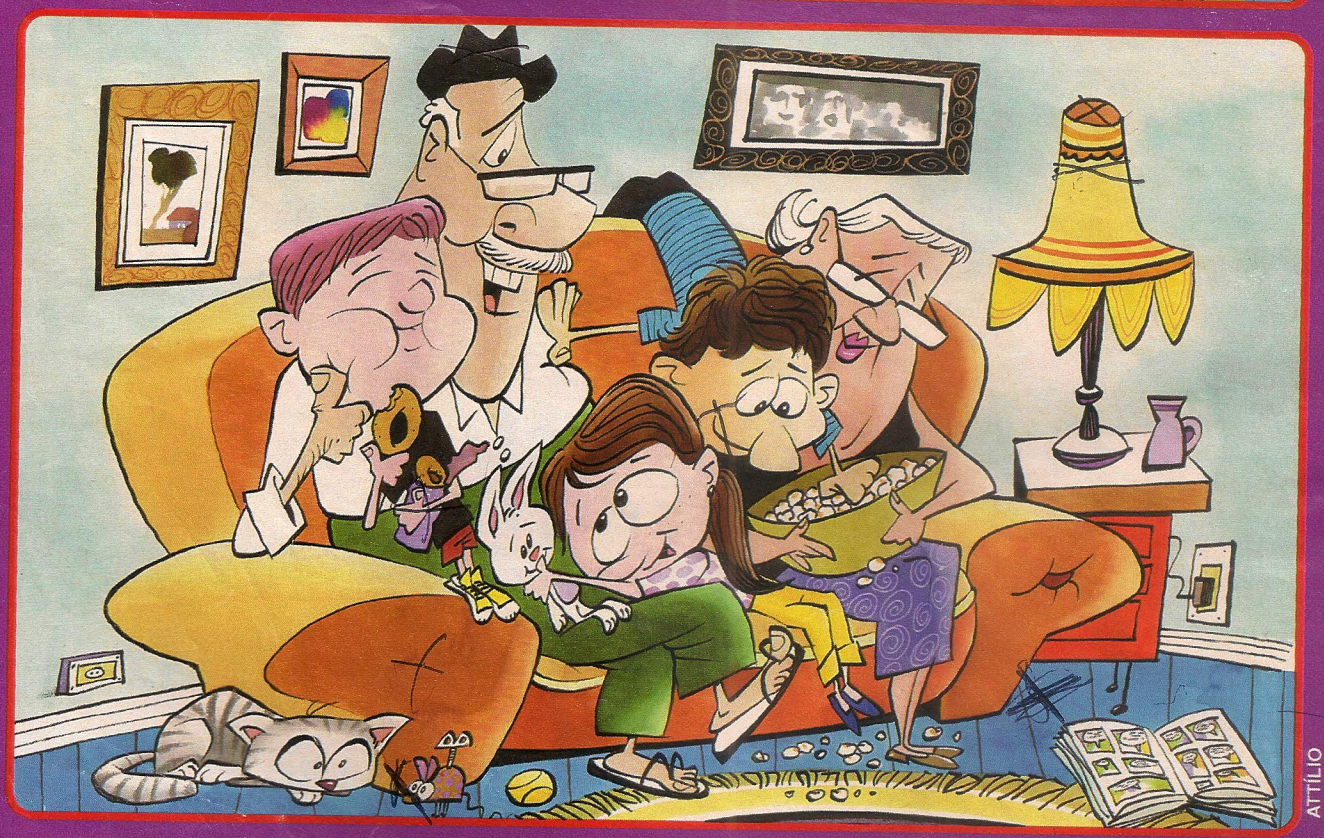
www.recreionline.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

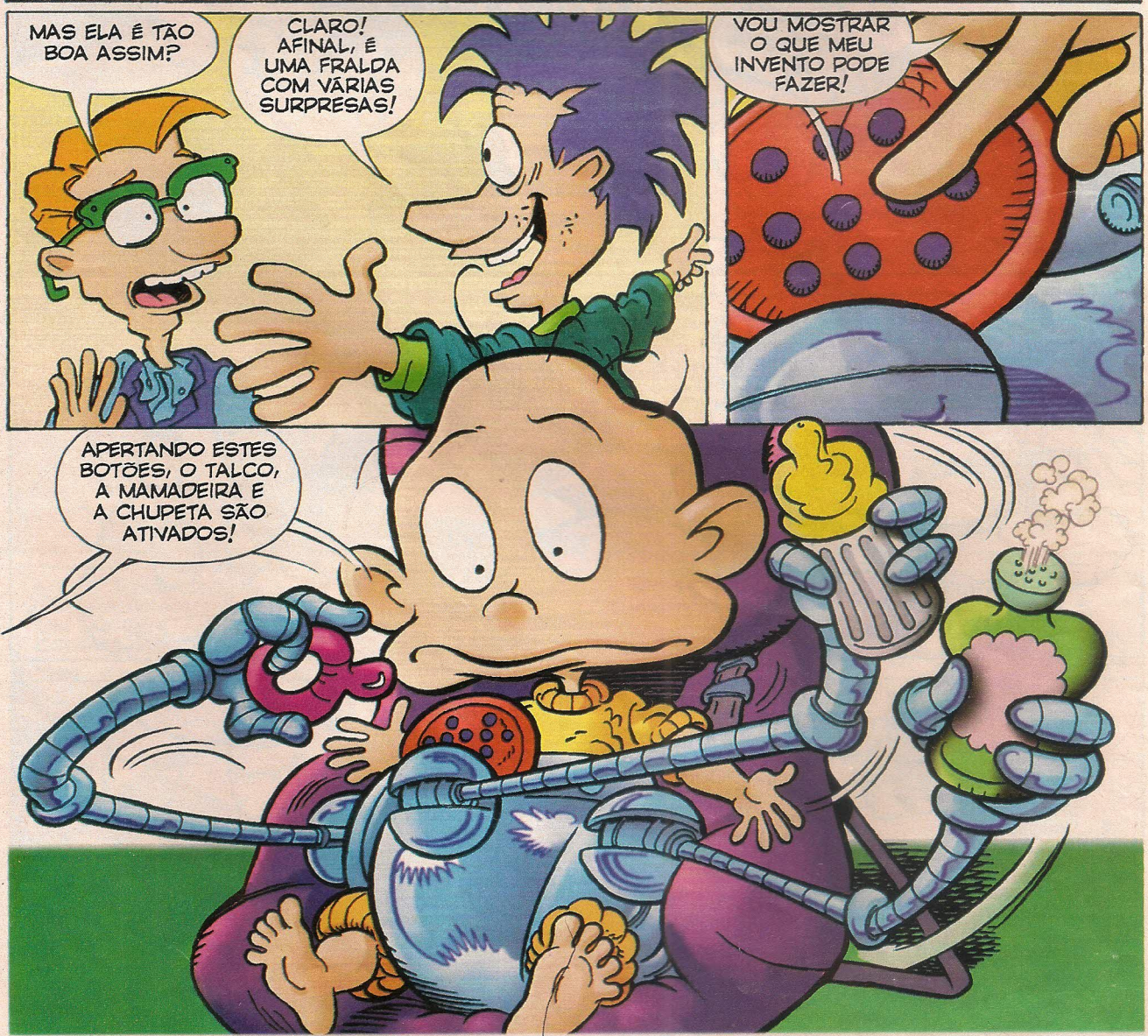
Resposta na página 42.



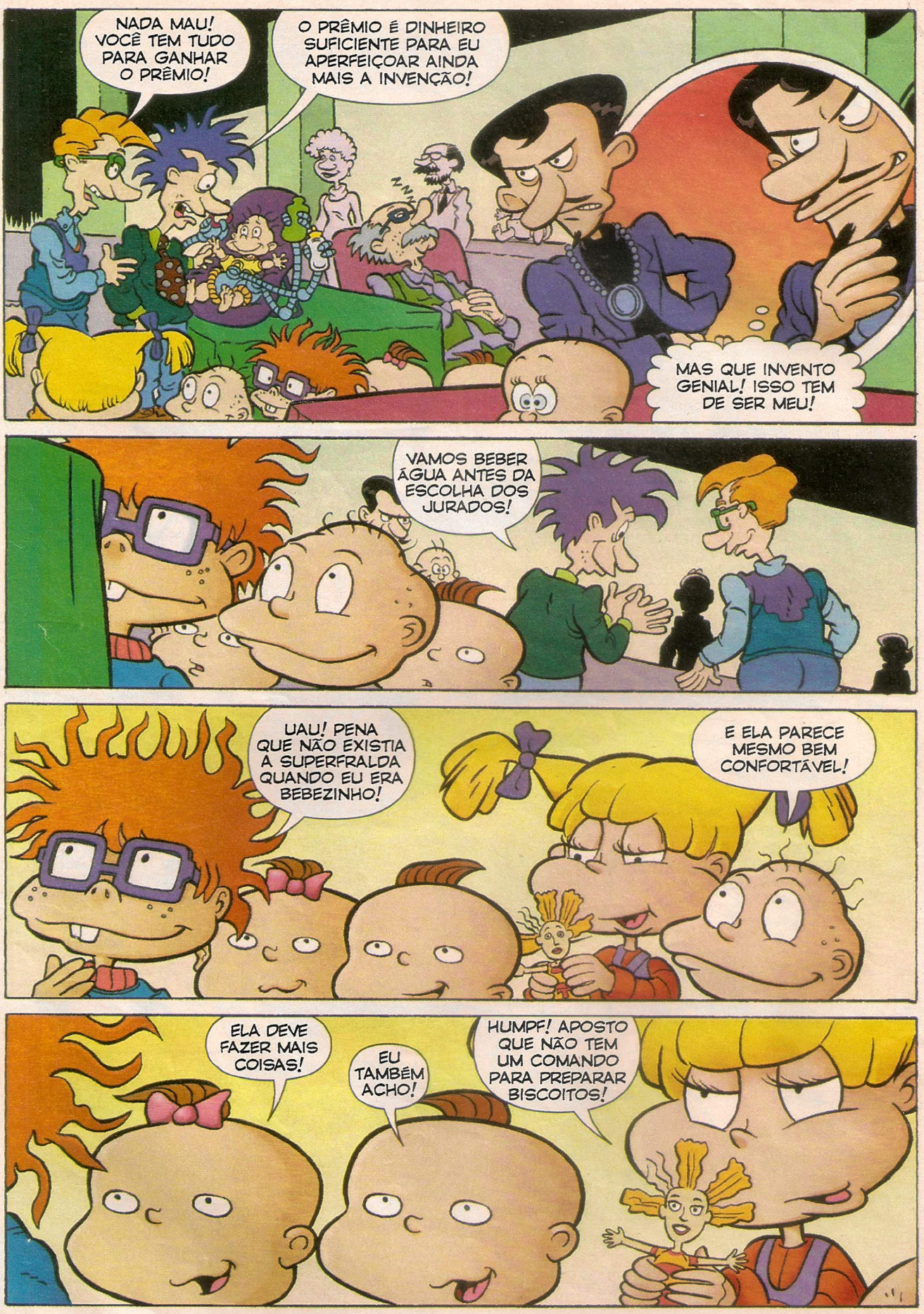


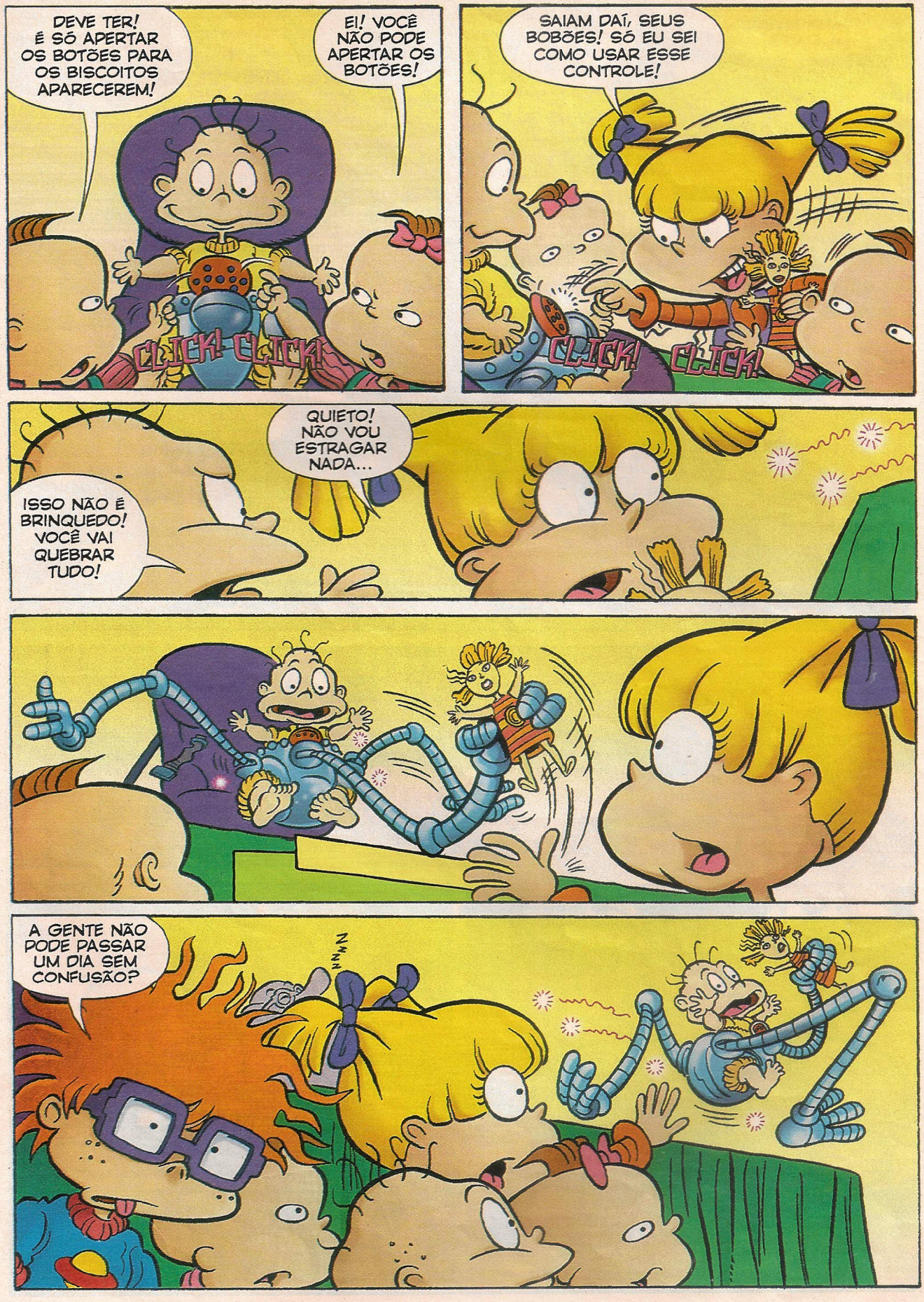
ATTÍLIO

UM INVENTO MALUCO!

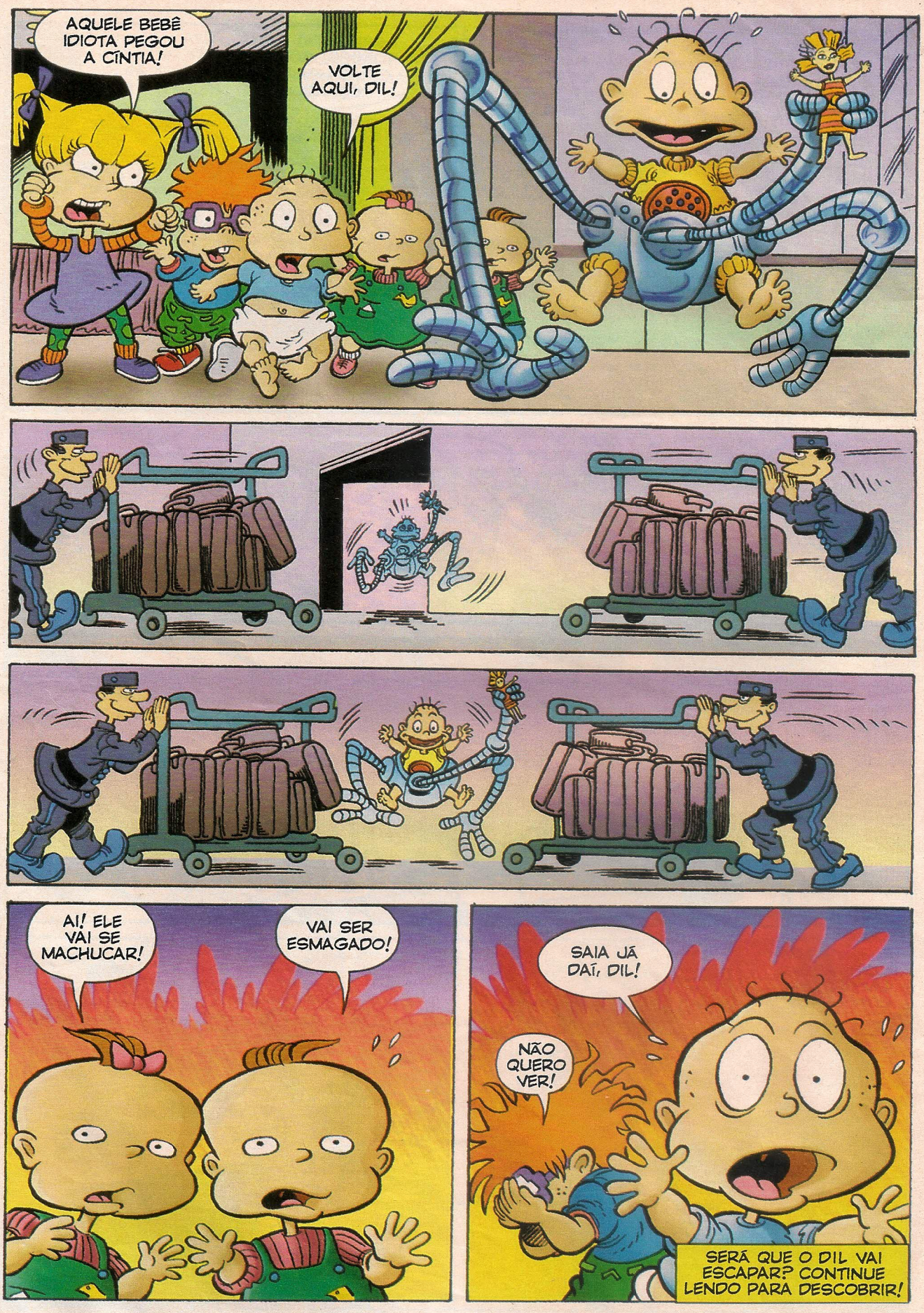


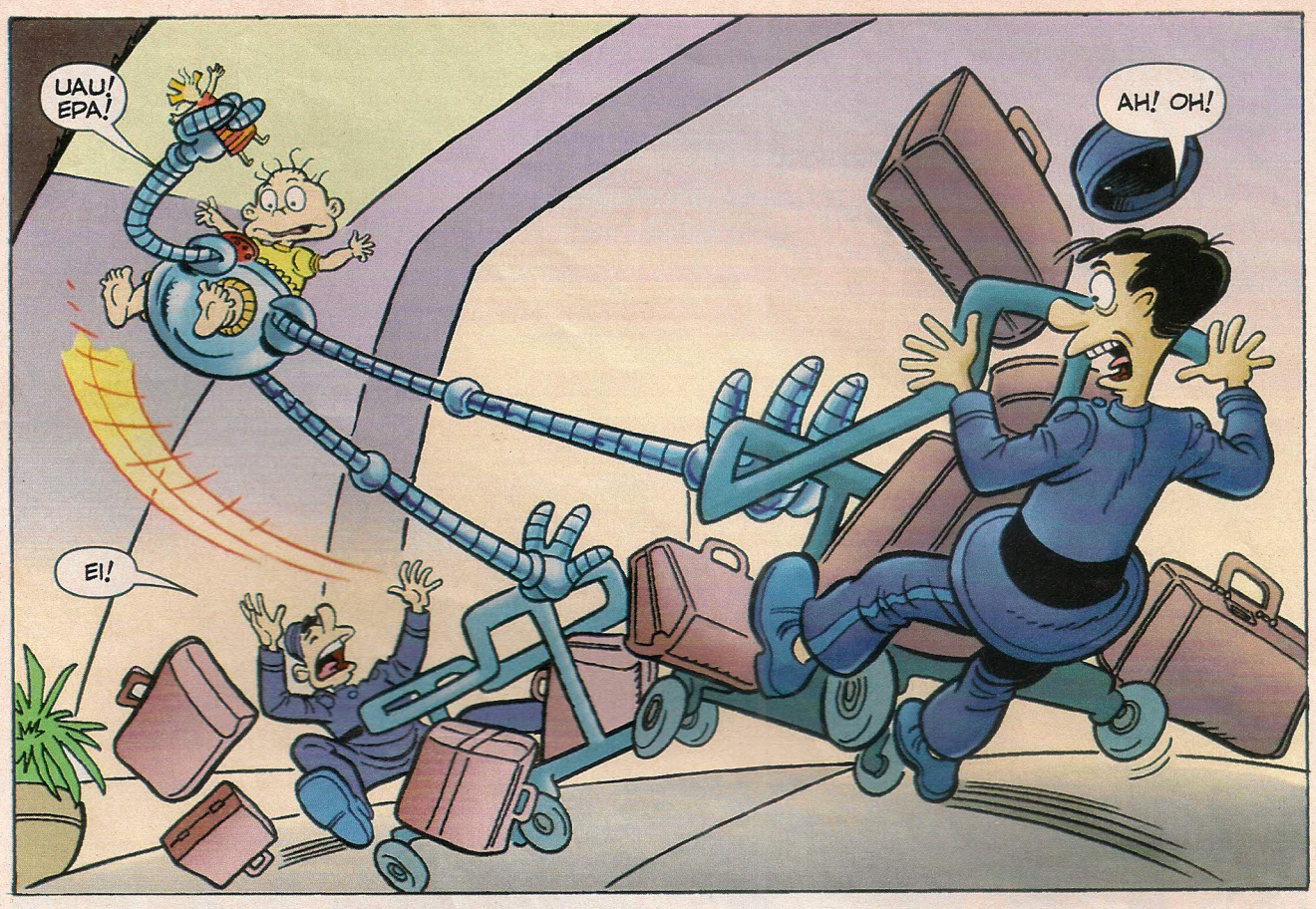
O ENDEREÇO DA DIVERSÃO E DA BRINCADEIRA NA INTERNET: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

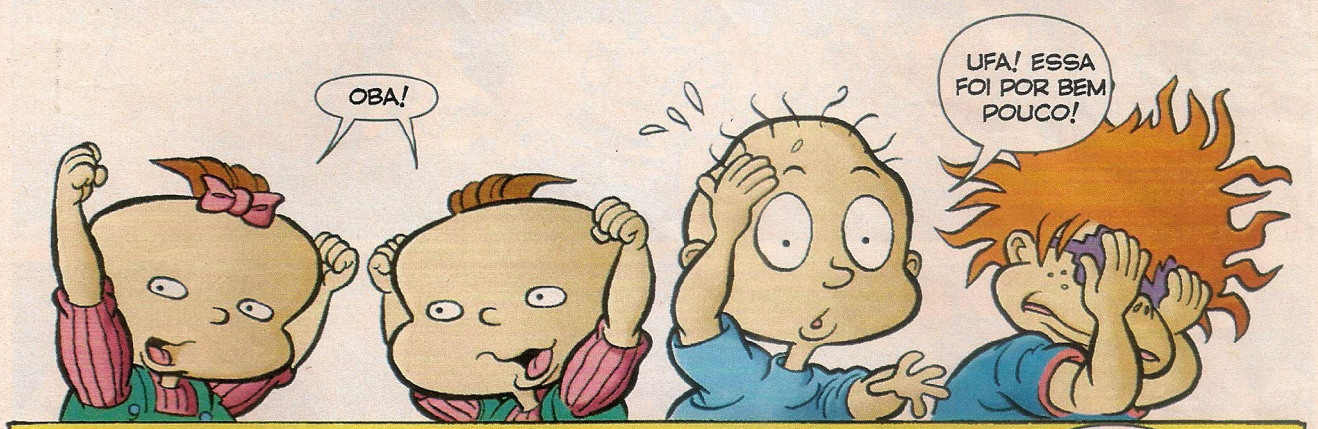

NADA MAU! VOCÊ TEM TUDO PARA GANHAR O PRÊMIO!
O PRÊMIO É DINHEIRO SUFICIENTE PARA EU APERFEIÇOAR AINDA MAIS A INVENÇÃO!
MAS QUE INVENTO GENIAL! ISSO TEM DE SER MEU!
VAMOS BEBER ÁGUA ANTES DA ESCOLHA DOS JURADOS!
UAU! PENA QUE NÃO EXISTIA A SUPERFRALDA QUANDO EU ERA BEBEZINHO!
E ELA PARECE MESMO BEM CONFORTÁVEL!
ELA DEVE FAZER MAIS COISAS!
EU TAMBÉM ACHO!
HUMPF! APOSTO QUE NÃO TEM UM COMANDO PARA PREPARAR BISCOITOS!

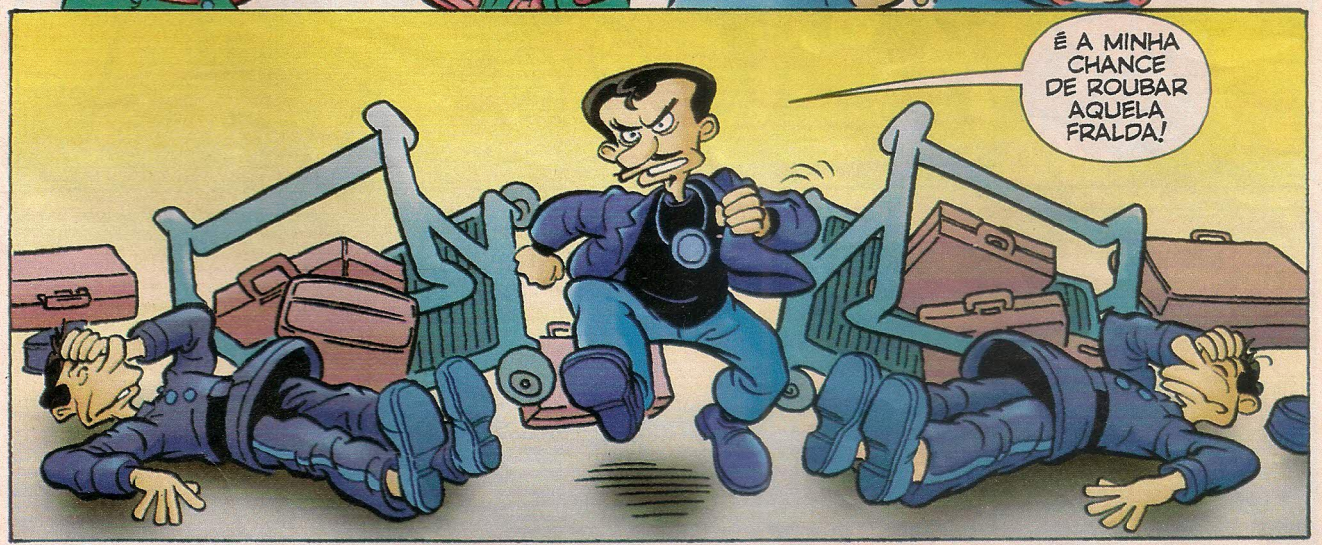


MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

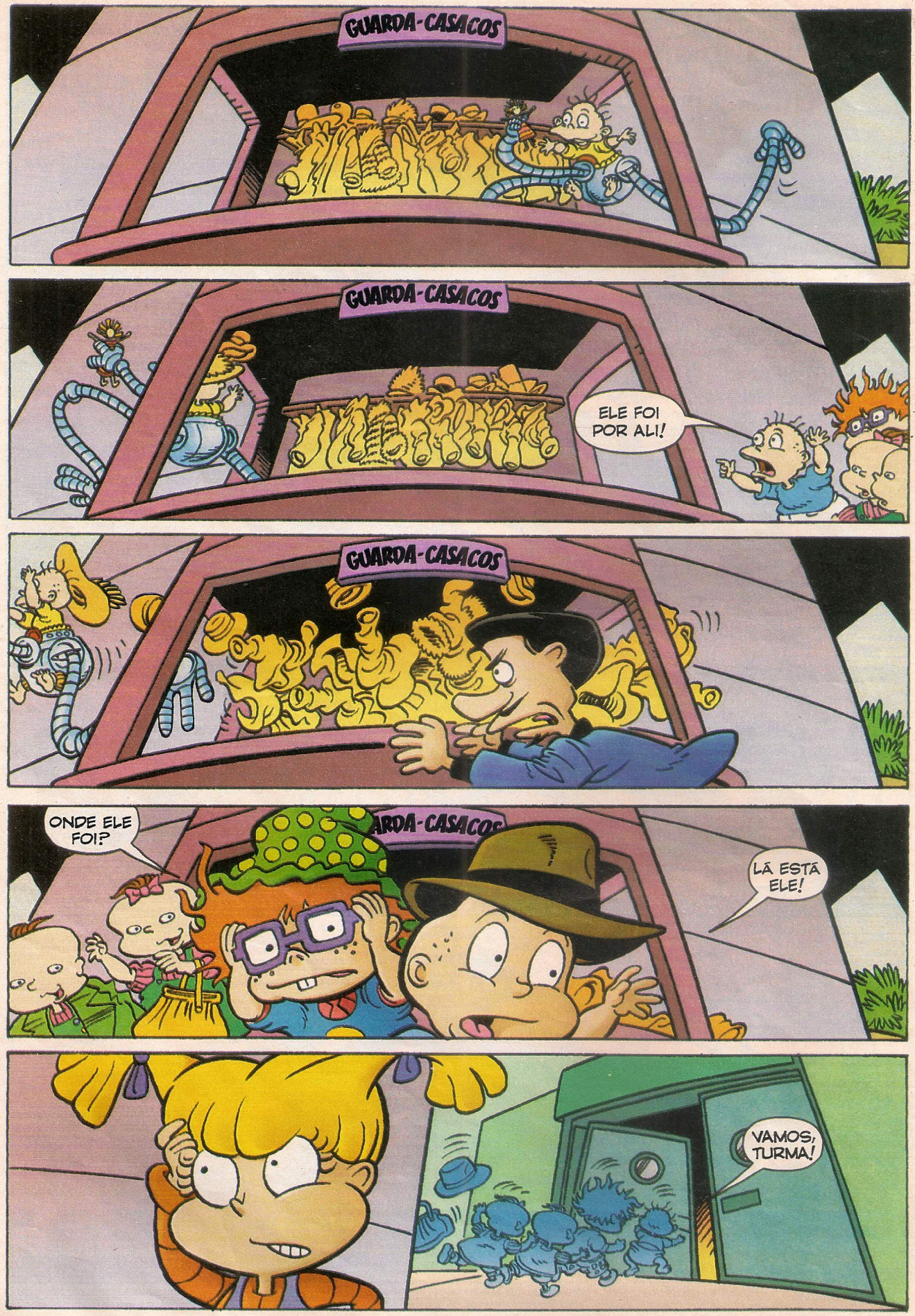

AQUELE BEBÊ IDIOTA PEGOU A CÍNTIA!
VOLTE AQUI, DIL!
AI! ELE VAI SE MACHUCAR!
VAI SER ESMAGADO!
SAIA JÁ DAÍ, DIL!
NÃO QUERO VER!
SERÁ QUE O DIL VAI ESCAPAR? CONTINUE LENDO PARA DESCOBRIR!

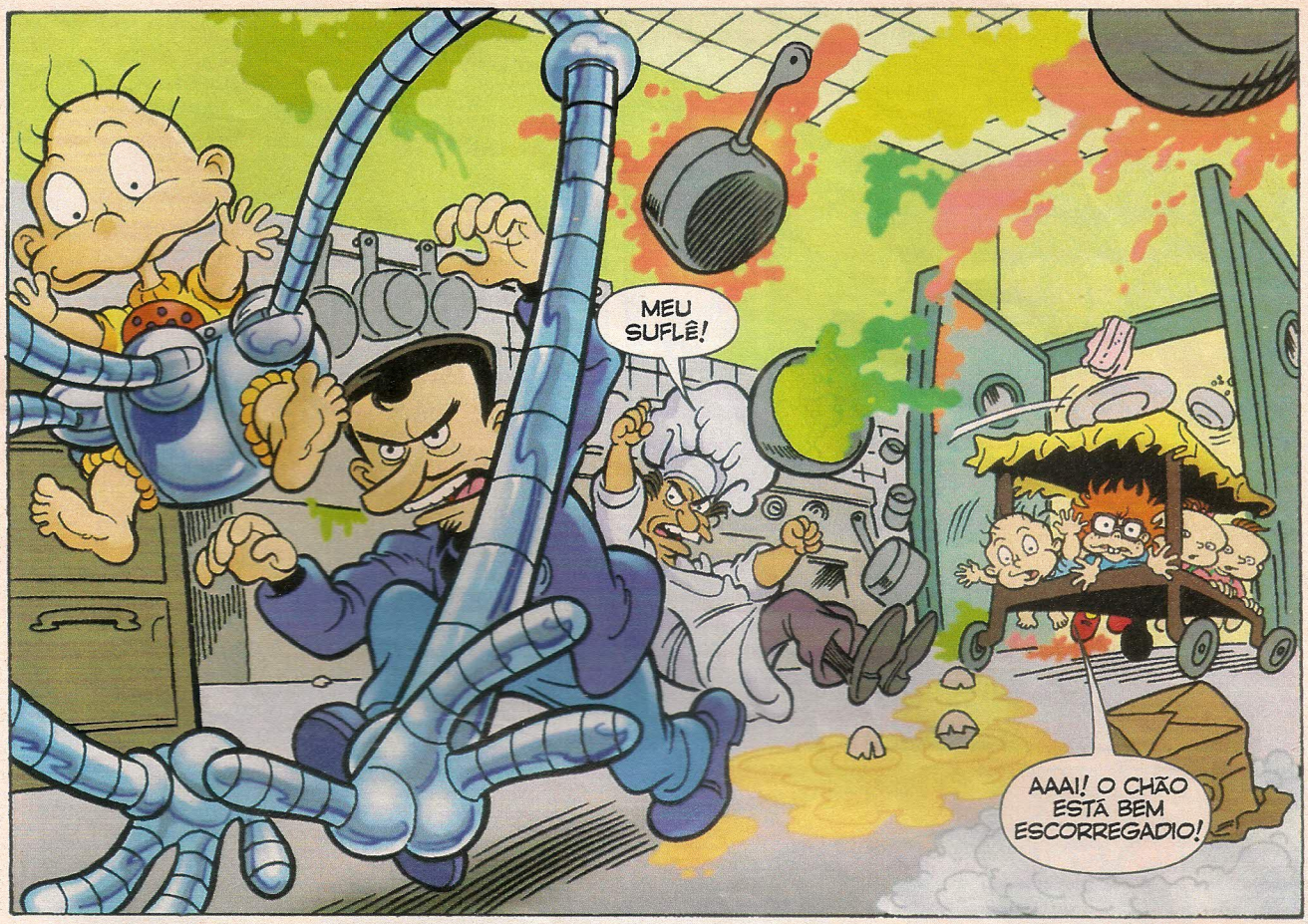




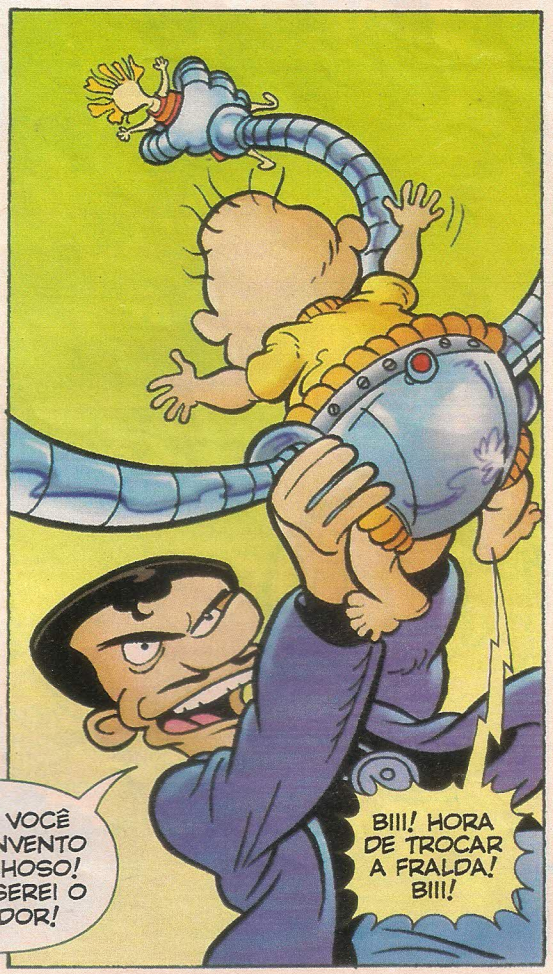


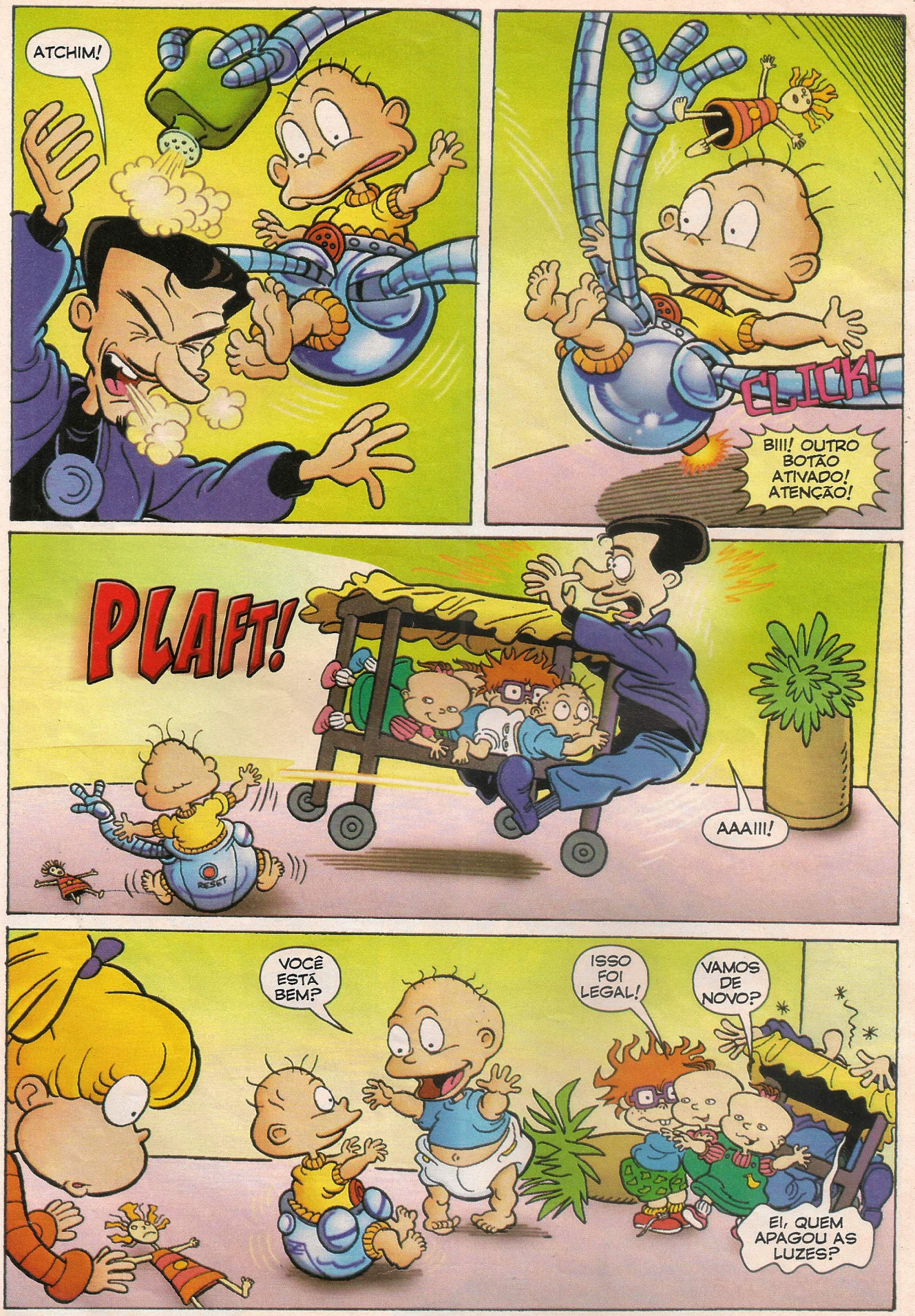
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


GUARDA-CASACOS
GUARDA-CASACOS
ELE FOI POR ALI!
GUARDA-CASACOS
ONDE ELE FOI?
ARDA-CASACOS
LÁ ESTÁ ELE!
VAMOS, TURMA!


MEU SUFLÊ!
AAAI! O CHÃO ESTÁ BEM ESCORREGADIO!

PUXA! PARECE QUE ESTAMOS VOANDO!
ALGUÉM PODE PARAR ESSA COISA?


PEGUEI VOCÊ E ESTE INVENTO MARAVILHOSO! AGORA SEREI O VENCEDOR!
BIII! HORA DE TROCAR A FRALDA! BIII!


ATCHIM!
CLICK!
BIII! OUTRO BOTÃO ATIVADO! ATENÇÃO!
PLAFT!
AAAIII!
RESET
VOCÊ ESTÁ BEM?
ISSO FOI LEGAL!
VAMOS DE NOVO?
EI, QUEM APAGOU AS LUZES?

RÁDIO RECREIO, DICAS DE LIVROS E NOTÍCIAS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

PARABÉNS! ACHO QUE ENCONTRAMOS O VENCEDOR! AQUI ESTÁ O TROFÉU E O PRÊMIO...
1
!UUUP!
UM ANO DE FRALDAS BUMP, QUE EQUIVALEM A MAIS OU MENOS 10 MIL DÓLARES!
concorrente nº12
MAS EU PENSEI QUE O PRÊMIO FOSSE EM DINHEIRO! O QUE VOU FAZER COM TANTA FRALDA?
BIII! É HORA DA TROCA! BIII!!!
ACHO QUE VOCÊ VAI PENSAR EM ALGO PARA SAIR DESSA...
FIM

PASSATEMPO

QUEBRA-CABEÇA

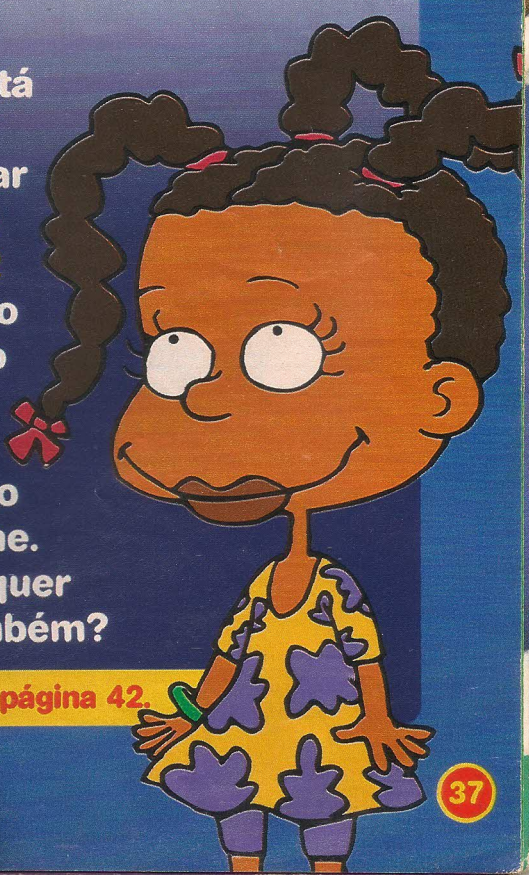
Ajude o Chuckie a dividir o bolo em nove pedaços cortando-o apenas quatro vezes.

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

2 2

A Susie está tentando transformar um destes números 2 no desenho de um rato e o outro número 2 no desenho de um cisne. Você não quer tentar também?

Respostas na página 42.



EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlink
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo
Diretor Operações: Antonio Godoy da Silva

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva, Eduardo F. de Oliveira e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Humberto Martinez (games), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Circulação: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal

www.abril.com.br

Piadinhas

O que sempre dizem para pessoas bonitas?
Não sabe?
Nunca disseram para você?

Luciano Navajas, 9 anos
Sorocaba – SP

O que o carro disse para o trator?
Desse tamanho e brincando com terra!

Caio Freitas, 10 anos
Contagem – MG

Por que a zebra tem listras?
Porque tomou sol atrás das grades.

Jorge H. Campos, 9 anos
São Paulo – SP

Qual a fruta que temos no rosto e não podemos comer?
A maçã.

Como um carro consegue andar sobre as águas?
Passando pela ponte.

Maycon da Silva, 10 anos
Diadema – SP

O que é que o homem tem e pode ser usado no doce?
Canela.

Carolina Freitas
Procópio – PR

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003

Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191

Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558

Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975

Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110

Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782

Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939

Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158

Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649

Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, - Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908

Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210

Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233

Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348

Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996

Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr

Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 62 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ae@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

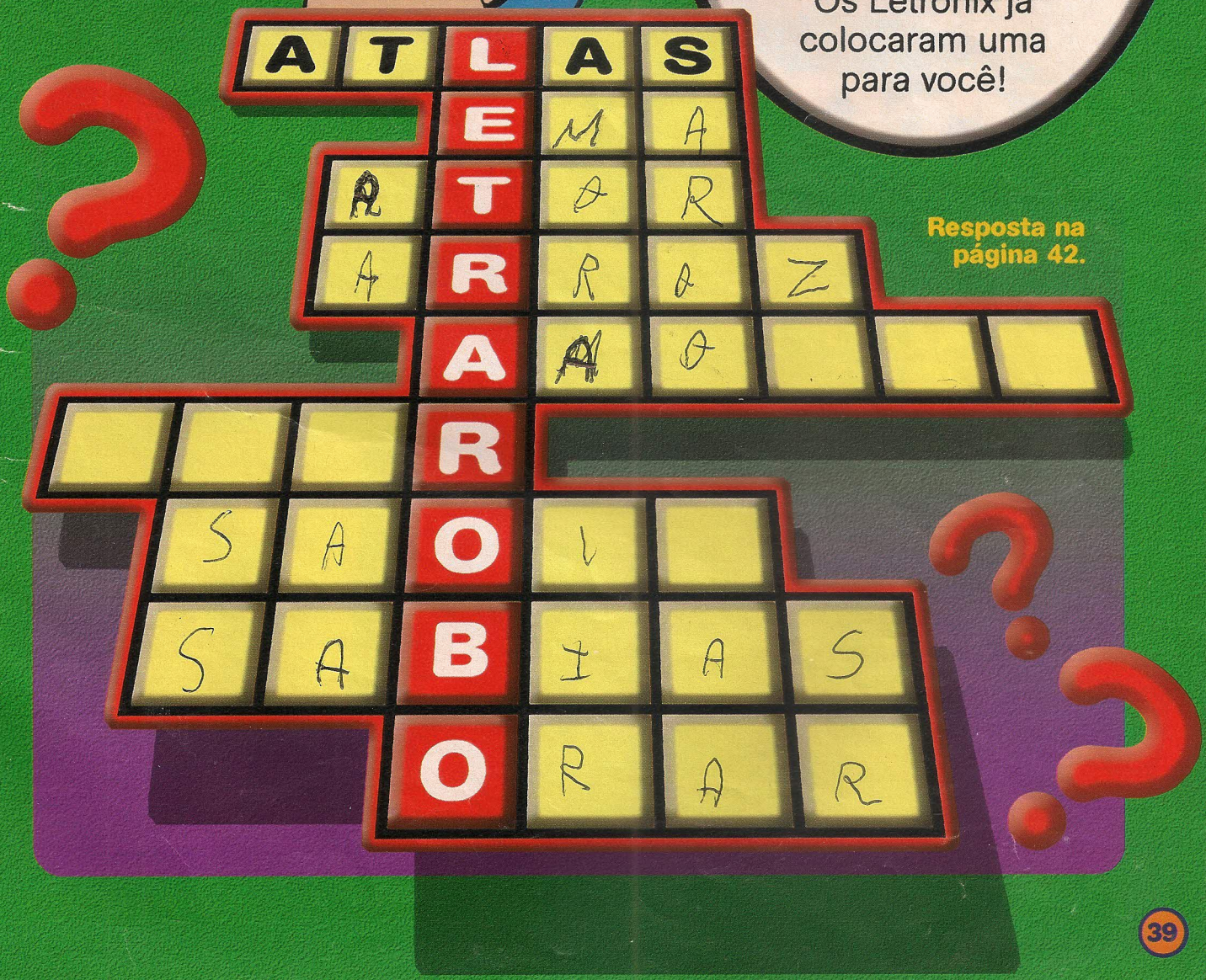
IVC

LETRONIX

DESAFIO

- [x] AME
- [x] AROMA
- [ ] LÂMINA
- [x] RARO
- [ ] ROMÃ
- [x] ROTA
- [x] SAIBAS
- [x] SALTA
- [x] ZORRA

Algumas palavras se transformam em outras quando são lidas de trás para frente. Experimente ler ao contrário as palavras da lista e encaixe no diagrama as palavras novas que descobrir. Os Letronix já colocaram uma para você!



Resposta na página 42.

CORREIO @

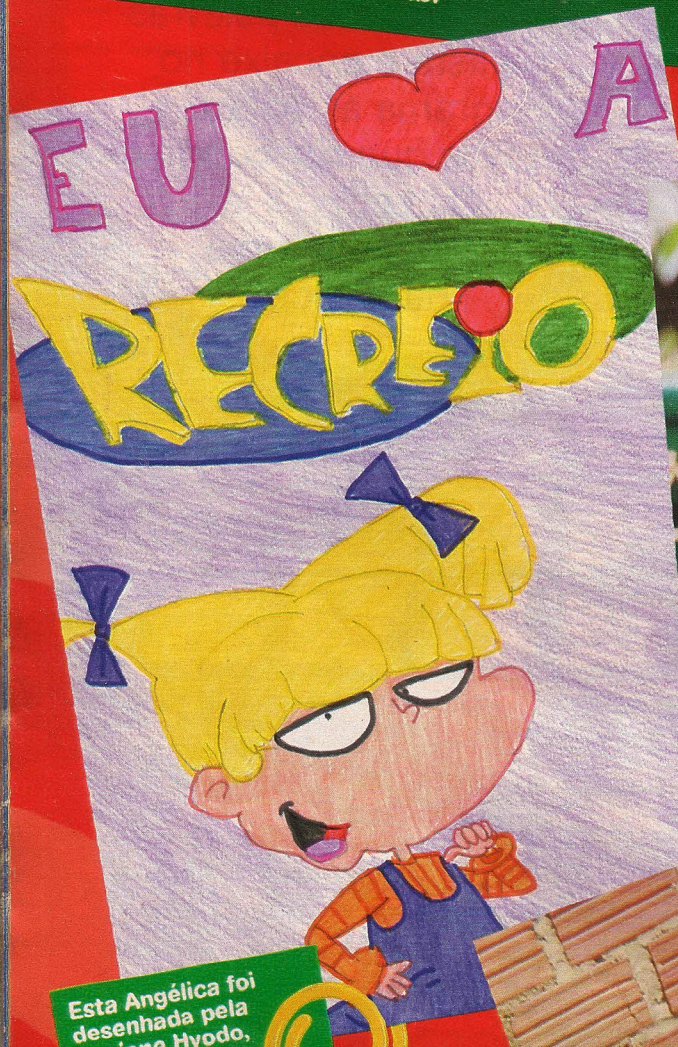
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail: recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO:
www.recreionline.com.br

O Nicolas Kersting, de 12 anos, adora os *Letronix* e fez este desenho do Zeca. Ele gostaria muito que a ararinha-azul fosse encontrada.
Jaraguá do Sul – SC



Esta Angélica foi desenhada pela Regiane Hyodo, de 10 anos, que queria mais informações sobre a Grécia Antiga na revista.
São Bernardo do Campo – SP

A Beatriz Silva, de 7 anos, curte muito o *Cadê?*, as *Curiosidades* e a *Cena Maluca*.
São Paulo – SP

Olá, revista RECREIO! Queria dizer que gosto muito dos passatempos e que, quando eu crescer, vou ser veterinária. Gosto muito de cuidar de cães, gatos, pássaros e tartarugas.
Esther Barbosa
Ribeirão Pires – SP

O Cristian Camargo, de 13 anos, gosta de ler as piadas e a história em quadrinhos. Ele sempre faz os testes da RECREIO.
Votorantim – SP

Este cavalo é da Dominique Pádua, 8 anos.
Petrópolis – RJ

Este é o André Feron, de 7 anos, que é fã da RECREIO. Campo Grande – MS

Olá, turma da RECREIO! Compro a revista para ficar ligado nos assuntos do momento. Eu e meu primo Eduardo somos fascinados por animais. Queríamos ter um camaleão.

Rodrigo Patrocínio
Maringá – PR

A Stefanie Miranda, de 8 anos, coleciona a revista desde o primeiro número.
São Bernardo do Campo – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá!
Eu gostaria que a RECREIO tivesse mais promoções e horóscopo. Estou achando a revista um barato.
Beijos.

Ana Carolina Schoba, 11 anos
Salto – SP

Oi, pessoal da RECREIO!
Sou fã número 1 da revista e tenho todas as edições. Queria que vocês fizessem uma matéria sobre São Luís e colocassem outros quadrinhos.

Ranyere Furtado, 9 anos
São Luís – MA

O Mateus Bandeira Vargas, de 7 anos, desenhou a Vaca e o Frango porque adora esses personagens. Ele também curte Dexter, Johnny Bravo e Digimon.
Joinville – SC

Oi, RECREIO!
Gostei muito da matéria sobre o Dexter e também curto muito o site *Recreionline*.

Davi Pacheco de Souza
São Paulo – SP

Esta é a Lua Pelúcio Sarkis, que ficou uma Emília muito charmosa na festa do seu aniversário. Ela é fã de *Digimon* e do *Cadê?*.
Itamonte – MG

Tirinhas!

Garfield

© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

por **Jim Davis**

Peanuts

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

por **Charles Schulz**

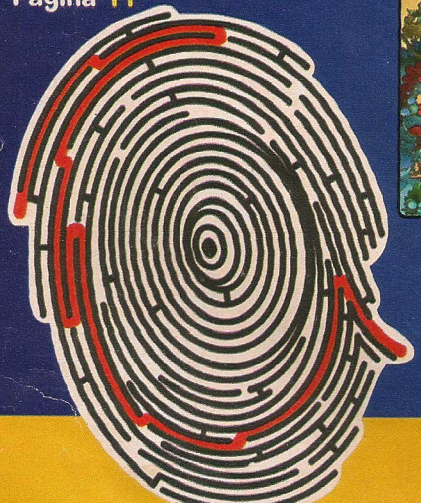
Os bichos

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

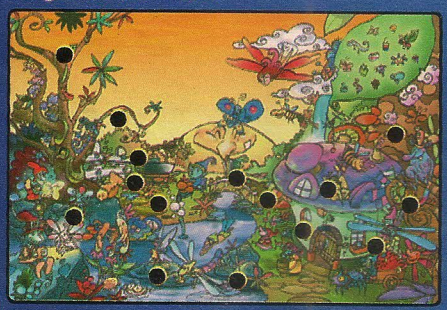
por **Roger Bollen**

Solução dos passatempos

Página 11

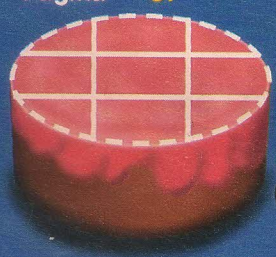


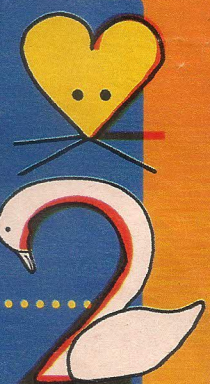
Páginas 22 e 23



Página 26

Página 37





Página 39

A	T	L	A	S					
		E	M	A					
	A	T	O	R					
	A	R	R	O	Z				
		A	N	I	M	A	L		
A	M	O	R						
	A	R	O	M	A				
	S	A	B	I	A	S			
		O	R	A	R				

EDITORA Abril

Você não vai resistir a essa carinha de anjo.

WG PROPAGANDA

Chegou a revista **Serafim!**
O anjinho mais famoso da TV e seus amigos agora vão estar com você o tempo todo, revelando os mistérios do bem e do mal.

Guia de capítulos – Entrevistas com os atores
Novidades – Horóscopo - Passatempos
E muito mais!

*veja o regulamento completo da promoção na revista

© DERECHOS RESERVADOS TELEVISA S.A. DE C.V. MCMXCIX

A cada 15 dias nas bancas!

Essa revista é do bem.

Novo Milkybar para beber. Tão gostoso que parece brincadeira.

A diversão fica muito mais gostosa
com sabor de chocolate até a última gota.
Novo Milkybar, agora com canudinho.

www.nestle.com.br

Produto disponível nos Estados de: MG, ES, RJ, SP, PR, SC, RS, MT, DF e GO.

JW Thompson